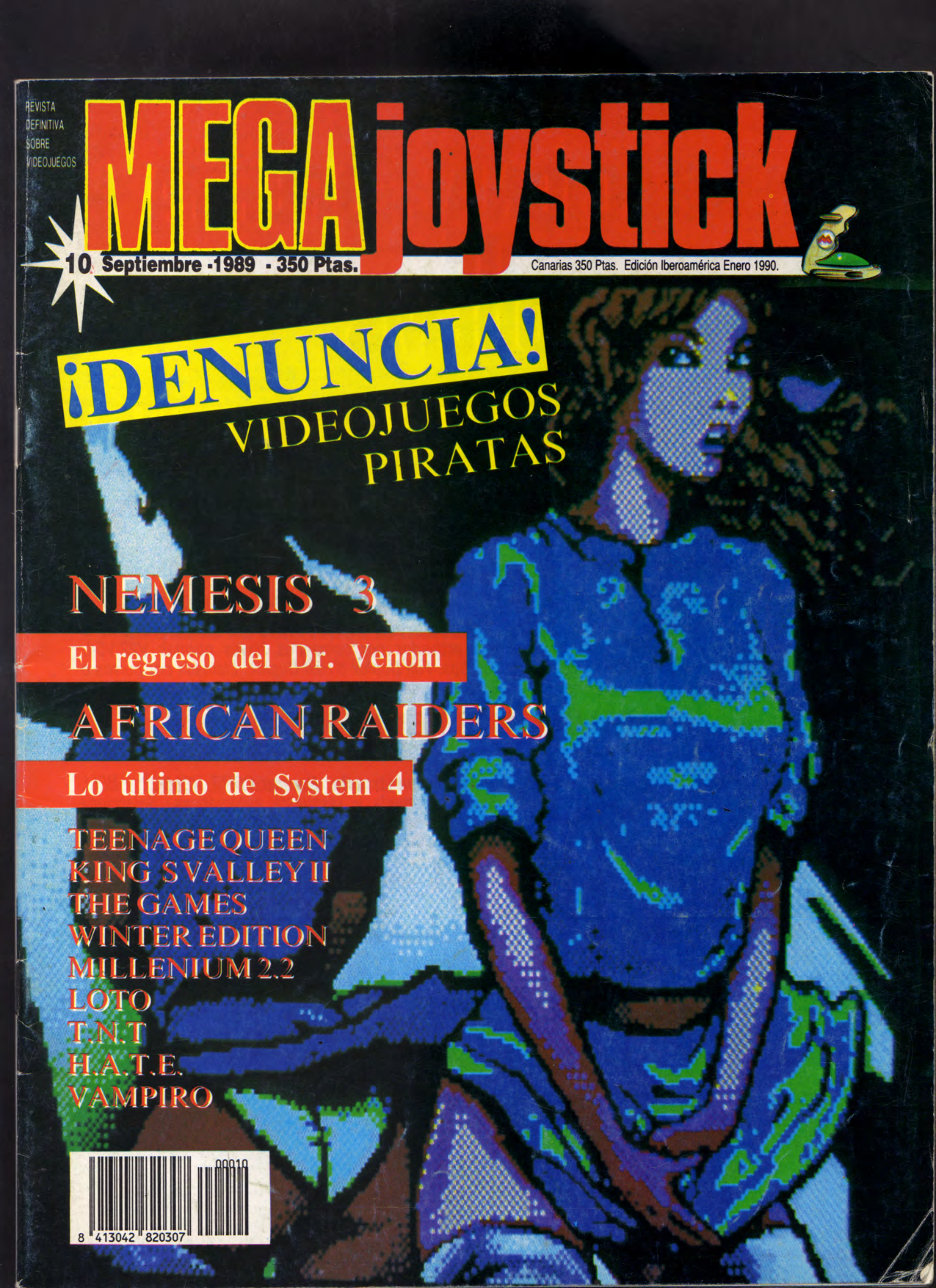


REVISTA DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS
MEGA joystick
10 Septiembre -1989 - 350 Ptas.
Canarias 350 Ptas. Edición Iberoamérica Enero 1990.
¡DENUNCIA!
VIDEOJUEGOS PIRATAS
NEMESIS 3
El regreso del Dr. Venom
AFRICAN RAIDERS
Lo último de System 4
TEENAGE QUEEN
KING SVALLEY II
THE GAMES
WINTER EDITION
MILLENIUM 2.2
LOTO
T.N.T
H.A.T.E.
VAMPIRO
8 413042 820307
00010

EDITORIAL



GUERRA ABIERTA

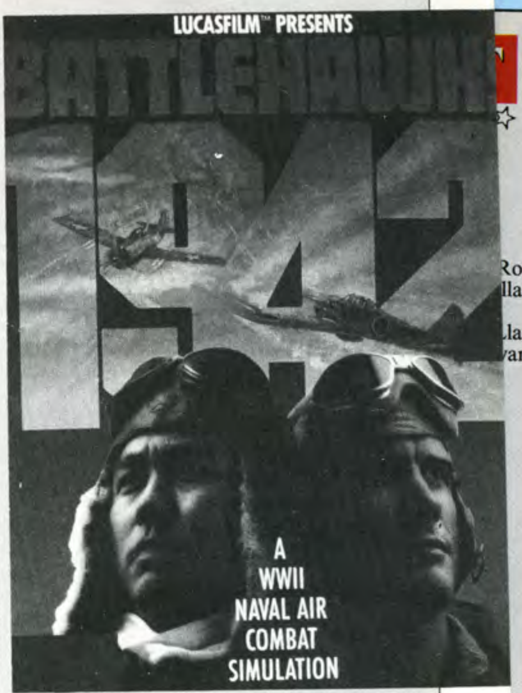
Nuevos aires se respiran en el mundo del soft. Durante los pasados seis meses han desaparecido varias compañías de soft; pero otras nuevas están intentando salir de la jauría en que se ha convertido el mercado nacional del soft.

Manhattan Transfer es una de las empresas que ha decidido apostar por el software en nuestro país. Manhattan Transfer, hasta ahora dedicada únicamente al software para MSX, ha versionado sus títulos más populares y los ofrece ahora, no sólo a los usuarios de MSX, sino también a los de Amstrad, Spectrum y PC.

Pero la guerra entre compañías no significa que el software esté de baja: Prueba de ello es este número, repleto de nuevos títulos, tanto nacionales como extranjeros.

Estamos, como otros muchos, a la espera de ver qué ocurre, quién ganará esta guerra no declarada entre compañías. Sólo estamos seguros de una cosa, esta batalla la ganará el software.

EL CAPITAN MEGA



VIDEOJUEGOS EN LISTA DE ESPERA

Para empezar un programa de Outlaw que es una autentica maravilla, Cosmic pirate, disponible en Amiga, Atari,Commodore, Spectrum y Amstrad. Por otro lado, Lucasfilm nos tiene preparado un simulador de varios sucesos acaecidos en la Segunda Guerra Mundial; Battlehaws 1942, que así se llama el programa nos llevará a las batallas del Mar del Norte, Midway, Santa Cruz, islas Salomón...Tu elegirás un enfrentamiento u otro, siempre y cuando dispongas de un Atari, Amiga o PC.

El que sí va a continuar en lista de espera durante mucho tiempo será el programa Soccer Manager de Kenny Dalglink. Disponible en Atari, Amiga, Spectrum, Commodore y Amstrad, ésta fórmula de juegos futbolísticos parece que no se ha implanta do lo suficienta en nuestro país.

Prospector in the mazes of xor, en una línea similar a la del conocido Rockford, tambien tiene para largo. La primera versión en Amiga tiene unos gráficos bastante aceptables; sin embargo al estar producido por Logotron ya veremos qué sucede. Caso anecdótico es que este juego en Inglaterra se comercializa con un balón hinchable. Tomamos nota.

S U M A R I O

S T A F F

Dirige: Willy
Coordinador de redacción: Carlos Mesa

Redacción: Jesús Manuel Montané, Julián Romero, Juan Carlos Sánchez, Sascha Ylla-Könnecke, Manuel Martínez.
Colaboradores: Alberto Castillo, Benjamín Llamas, Jorje M. Campos, Jordi Mas, Ronald van Ginkel, Marc Steadman.

Diseño y maquetación: Mariví Arróspide
Producción y publicidad: Brigitta Sandberg
Dpto.Suscripciones: Silvia Soler

Fotomecánica y fotocomoposición: ZEUS, S.A.
Imprime:IMEGSA
Distribuye: SGEL, S.A.
Valdeparra, 39
Pol. Ind. Alcobendas
28100 Madrid

Editor: Jaime Rosal
Edita: Manhatan Transfer, S.A.

Redacción: MEGAJOYSTICK
Roca y Batlle, 10-12 bajos
08023 Barcelona
Tlf: (93) 211 22 56
BBS: (93) 418 88 23
Fax: (93) 211 56 30

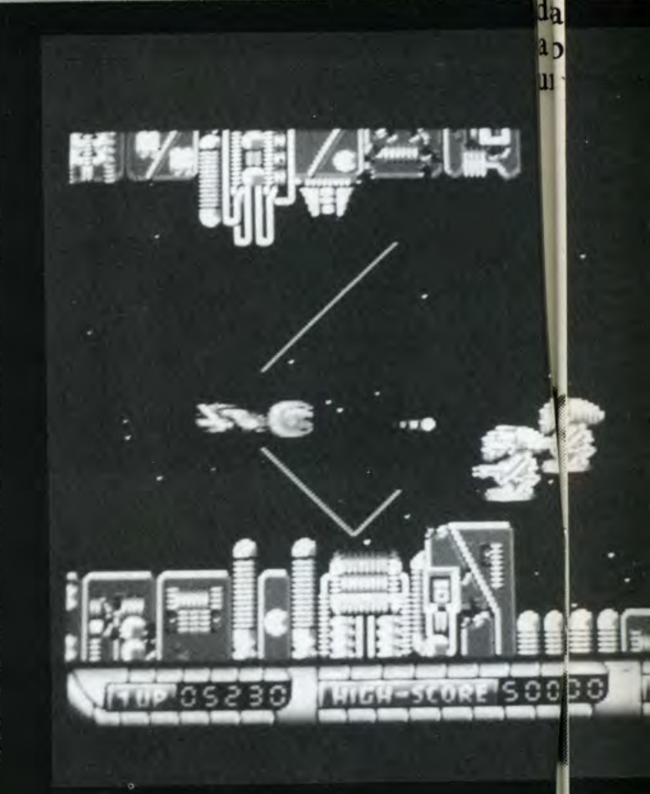
Dep. Leg. : B. 36.923 - 1988

MEGA News

DENARIS

Versión AMIGA en España

Ha llegado a nuestra redacción la versión AMIGA del esperado DENARIS. Nos habían dicho que este título era una copia descarada de R-TYPE, y tenían razón. El argumento, las armas, los enemigos; todo parece un calco del archipopular R-TYPE. Sin embargo no hemos de despretigiarlo por el hecho de tratarse de una imitación. Los chicos de Rainbow Arts saben un rato de programar y han hecho un programa casi tan bueno como el original. Lo recomendamos a todos aquellos que quedasteis alucinados con R-TYPE...para continuar con la diversión.



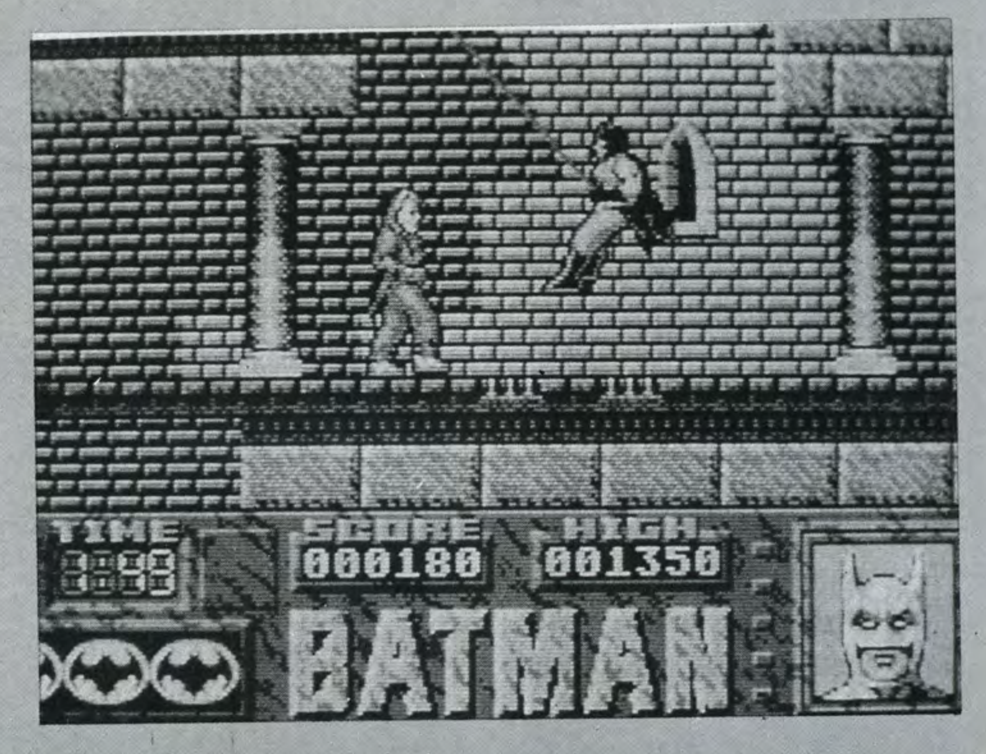
GOLDEN JOYSTICKS 1989

Como cada año la conocida publicación inglesa Computer & Video Games entregó los trofeos "Golden Joysticks" a la mejor producción de videojuegos, tanto a nivel de juegos como de programadores. Los premios fueron a parar a :

- MEJORES GRÁFICOS (8 BITS) : Armalyte de Thalamus
- MEJORES GRÁFICOS (16 BITS) : Rocket ranger de Mirrorsoft
- MEJOR SONIDO (8 BITS) : Bionic commando de US Gold
- MEJOR SONIDO (16 BITS) : International karate plus de System 3
- MEJOR PROGRAMADOR (8 BITS): John Phillips
- MEJOR PROGRAMADOR (16 BITS) : Hermanos Bit Map
- MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN (8 BITS) : Microprose soccer de Microprose
- MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN (16 BITS) : Falcon de Mirrorsoft
- MEJOR JUEGO DE AVENTURAS (8 BITS) : Corruption de Rainbird
- MEJOR JUEGO DE AVENTURAS (16 BITS) : Fish de Rainbird
- MEJOR CONVERSION ARCADE (8 BITS) : Operation Wolf de Ocean
- MEJOR CONVERSION ARCADE (16 BITS) : Operation Wolf de Ocean
- MEJOR JUEGO DE CONSOLA: Thunder Blade de Sega
- MEJOR COMPAÑÍA DE SOFTWARE (8 BITS) : Ocean
- MEJOR COMPAÑÍA DE SOFTWARE (16 BITS) : Mirrorsoft
- JUEGO DEL AÑO (8 BITS) : Operation Wolf
- JUEGO DEL AÑO (16 BITS) : Speedball

LAS PROXIMAS NOVEDADES

En estas fechas próximas pronto podremos disfrutar de los mejores programas del año 89. Hablamos de la conversión de Rainbow Islands del arcade al ordenador (Firebird), hablamos de la conversión de Dragon Spirit, del PC Engine al ordenador (Domark), también de Strider la conversión del arcade de Capcom al ordenador (US Gold), por no dejarnos otra conversión arcade Jaleco P-47 (Firebird), y más conversiones como la de Ghouls'n ghosts (US Gold), o la de Hard Drivin' (Domark), o el traslado del cine al ordenador de Batman —la película— (Ocean), o la muy esperada conversión del arca de Taito Chase HQ (Ocean). Y todo ello está previsto para los últimos meses de este año





PERSONAL NIGHTMARE DEL FILM AL ORDENADOR

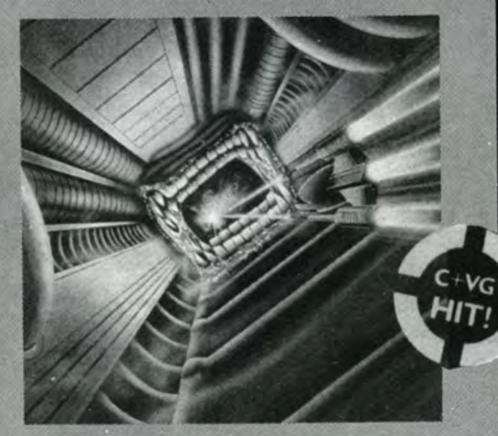
Horror soft, compañía inglesa que desconocíamos hasta ahora, nos ha adaptado a la pantalla del ordenador un film de los de serie B. Personal nightmare, que así se llama el juego, está basado en la película del mismo título. Un film que pasó sin pena ni gloria por nuestro país, de tal forma que sólo se encuentra disponible, actualmente, en cualquier videoclub. Desde luego parece que el juego es la otra cara de la moneda, ya que por lo visto las versiones de 16 bits merece la pena contemplarlas. Uno de los mejores juegos de terror. De momento éste se encuentra disponible en Atari, Amiga y PC.

LICENCIA PARA MATAR EL JUEGO DEL VERANO

Coincidiendo con el estreno de esta nueva producción cinematrográfica del chico Bond se produjo también el estreno mundial del videojuego. Con varios niveles de juego en scroll vertical nos recordará, desde la perspectiva aérea, los juegos de la línea Commando. Desde luego el programa está siendo todo un éxito, un éxito que se prolongará más allá del verano. Hay que reconocer que hay mérito, sobre todo en las versiones de 16 bits.

MEGA News

DOMINATOR DE SYSTEM 3



Los ya conocidos programadores de las sagas International Karate y Last Ninja han apartado, de momento, las artes marciales para pasarse a los espacios siderales. Su última producción se llama Dominator y se deja notar el sello de esta compañia por sus soberbios gráficos. Un juego de guerras espaciales con un scroll vertical en las versiones Spectrum Amstrad, Commodore, ST y Amiga.



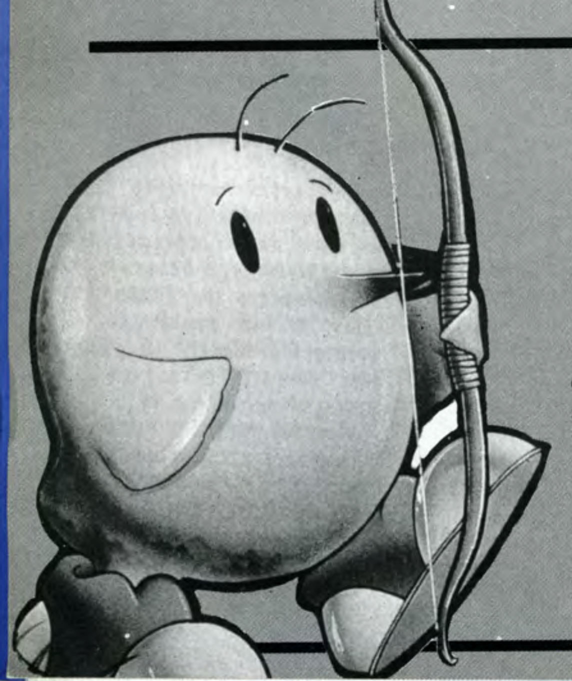
ACTION SERVICE

C+VG HIT!

Infogrames vuelve a la carga

Desarrollado por Cobra Soft, ACTION SERVICE es uno de esos juegos que te harán pasar horas y horas pegado al joystick. El argumento es el siguiente: te encuentras en un campo de entrenamiento ultrasecreto donde la flor y nata de los servicios de acción pasarán un día completo preparando las misiones más delicadas, que suelen confiarse a los famosos comandos Cobra. Para asegurar tu participación en la próxima misión debes obtener buenos resultados en el campo de entrenamiento.

Se trata de un juego extremadamente bien realizado, con buen gusto, buenos gráficos y muy entretenido. Nos recuerda en cierto modo al conocido 19 (comentado hace unos cuantos números), sólo que en este caso todas las pruebas se desarrollan en un scroll horizontal. Hay que luchar cuerpo a cuerpo, evitar perros entrenados, y disparar contra francotiradores que esperan tu paso



THE NEWZEALAND STORY

El arcade japonés de Taito ya tiene su conversión al ordenador. Ocean ha sido la encargada de llevarlo a nuestras pantallas; y está disponible para las versiones de Atari, Amiga Spectrum, Commodore y Amstrad...Porque, al fin y al cabo, nos gustan los buenos juegos y sin tanta dosis de violencia

PERSONAL NIGHTMARE DEL FILM AL ORDENADOR

Horror soft, compañia inglesa que desconociamos hasta ahora, nos ha adaptado a la pantalla del ordenador un film de los de serie B. Personal nightmare, que así se llama el juego, está basado en la película del mismo título. Un film que pasó sin pena ni gloria por nuestro pais, de tal forma que sólo se encuentra disponible, actualmente, en cualquier videoclub. Desde luego parece que el juego es la otra cara de la moneda, ya que por lo visto las versiones de 16 bits merece la pena contemplarlas. Uno de los mejores juegos de terror. De momento éste se encuentra disponible en Atari, Amiga y PC.

TOM Y JERRY

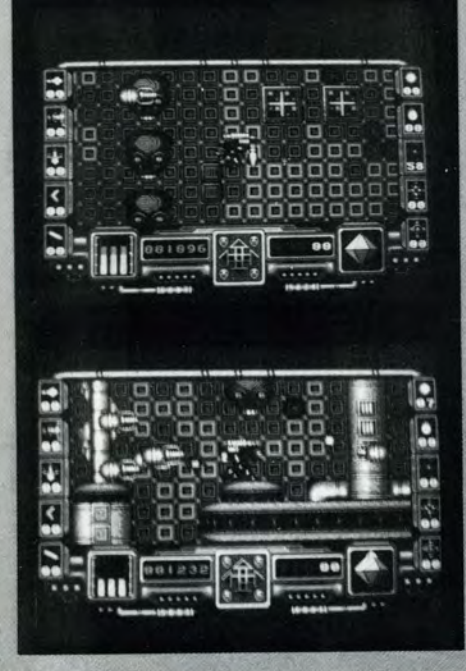
DEL DIBUJO ANIMADO AL ORDENADOR

Y es que Magic Bytes parece estar predispuesta a deleitarnos con todo lo mejor del cómic mundial. Ahora les ha llegado el turno a Tom y Jerry que, de momento, sólo están disponibles en Atari y Amiga. Lo anecdótico es que las conversiones a 8 bits se están realizando aquí en España. Así que, en el momento oportuno, os desvelaremos quienes son los componentes del equipo de programación española encargado de la realización de las conversiones.



CUSTODIAN

Bueno, pero sin pasarse
Este título de Hewsion, que nos presenta ERBE en su versión AMIGA, cuenta conunso buenos gráficos, un interesante desarrollo, y nuemerosos detalles que lo hacen muy atractivo. Sin embargo tiene un nosequé extraño que lo diferencia de otros muchos títulos que nos vienen a la cabeza.
El objetivo no es un derroche de imaginación que digamos. Debemos recoger una serie de esporas antes de que maduren y destruirlas llevándolas a una cámara de destrucción. Para ello contamos con una nave y 10 tipos diferentes de armamento. Al principio de la partida sólo disponemos de un tipo de munición; pero en unos puntos especiales podremos vender ésta y conseguir otros tipos de munición más interesante.
Como hemos dicho, los gráficos son buenos, el movimiento suave y el aspecto en general adecuado; pero se han roto las reglas clásicas en cuanto al movimiento de enemigos o de nuestros disparos. Muy atractivo, muy original; pero un tanto "raro".



INDIANA JONES

LA ÚLTIMA CRUZADA

Coincidiendo con el estreno mundial de la película, la tercera parte de la saga de Indiana Jones ya tiene secuela en el ordenador. US Gold, y Lucasfilm son los creadores de este gran juego multi-pantallas que, en cierta forma, nos recuerda su anteior episodio. Así toda la acción se desarrolla en múltiples plataformas con la única ayuda de su inseparable látigo. Tiertex es la encargada de la programación. Desde luego un gran juego y un gran film, sin duda alguna.





NINTENDO GAME BOY

Este es el nombre que ha recibido esta pequeña máquina de juegos, que más que "una maquinita" parece una pequeña consola de bolsillo. Digamos que Nintendo ha estrenado con este invento la llamada cuarta generación de maquinas de bolsillo.

Basicamente el Game Boy dispone de unas medidas de 9 x 15 cm. con una pantalla de alta resolución LCE de 5 x 4 cm. en blanco y negro. En su parte frontal dispone de un joypad controlador, dos pulsadores de disparos y los botones de Start y Select. En resumidas cuentas parece una reducción del joystick de la consola Nintendo. El resto está compuesto de un ajustado de volumen, más unos cascos con sonido en estéreo. Un pequeño compartimento aloja cuatro pilas de 1,5 voltios.

Los primeros juegos disponibles se encuentran en formato cartucho de 5,5 x 6 cm. Así ya podemos hacer mención de varios títulos, tan conocidos como Super Mariolando (una mini-versión del arcade Super Mario Bros), Baseball, Tetris, Alleyway (un rompeladrillos clásico),Tennis, o Mahjongg.

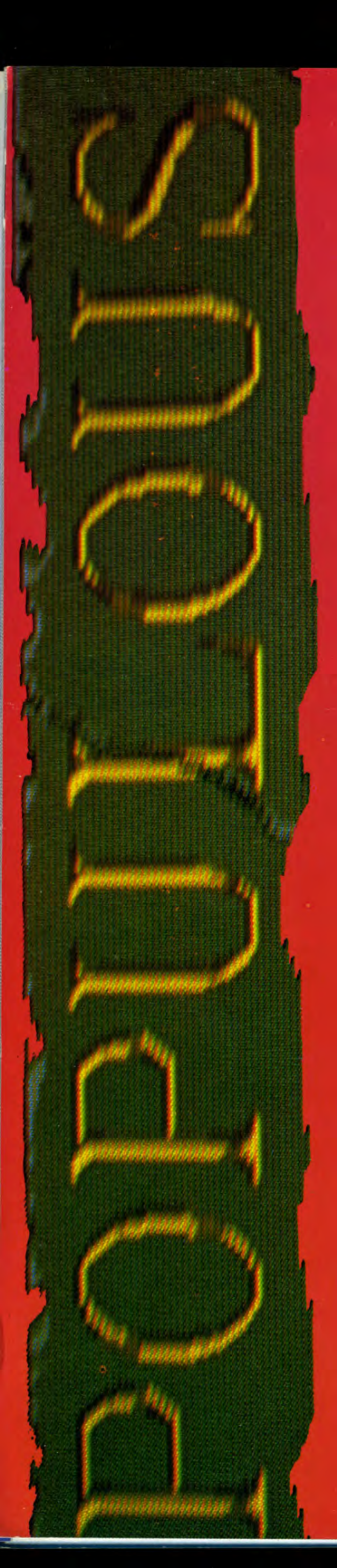
Hemos de decir en favor de esta fantástica máquina de juegos que en el Japón ya se han vendido 500.000 unidades (300.00 de ellas en el primer día de venta), mientras que en el Renio Unido ya está causando furor. Su precio de venta al público en este país es de 45 libras (más o menos unas 8.775 ptas.), cuando los juegos están costando unas 15 libras (unas 2.925 ptas.)



TIBURÓN: DE SCREEN 7

Basado en el film de hace tantos años los programadores de esta nueva compañia inglesa han conversionado la película a la pantalla del ordenador. Así cuando un inmenso tiburón comienza a hacer estragos entre los turistas de Amity, tres personas, entre las que se encuentra el jefe de policía de esta población, salen al mar con el único propósito de destruir la amenaza de los océanos.

Por otra parte, junto con el estreno de este juego, Screen 7 nos ha sorprendido con Steigar (un arcade bélico), y High steel (las sorpresas de un operario en un andamio).



DIOSES MEDIOCRES PARA MUNDOS PERFECTOS

En nuestro número anterior comentamos un juegazo llamado Fusion, cuyo grupo de programación respondía al nombre de Bullfrog Productions. Pues bien, por lo visto a estos chicos les ha dado la vena mística, y con la ayuda de Electronic Arts han creado Populous.

La era de los war-games en los que los jugadores tenían que mover cientos de tropas o convertirse en centuriones romanos, comandantes de la OTAN o capitanes de submarino ha terminado. ¿Para qué ser todo eso cuando se puede ser Dios por el mismo precio?

En Populous, el jugador se convierte en una divinidad un tanto traviesa



El manejo de la población se hace mediante iconos

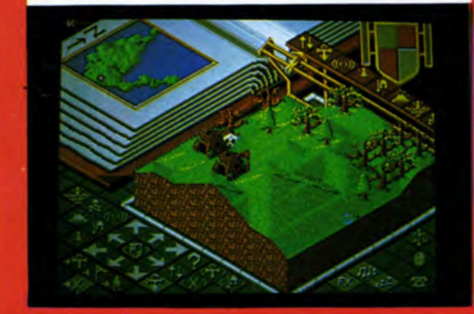
capaz de hacer cuantas cosas se le ocurran con su pequeño y experimental mundo. Pero como todo, ser Dios acarrea muchos problemas siendo el más importante luchar contra el diablo, que tiene un poder inicial igual al del jugador. Como los dos dioses son indestructibles, la batalla se libra en el mundo que han creado, habitado por mortales que pueden morir o asesinar.

A pesar de que, en teoría, Dios lo ve y lo puede todo, no puede actuar directamente sobre sus criaturas, por lo que tiene que realizar una serie de acciones para inducir a la creencia o a un hecho determinado concreto como una guerra entre tribus.

La clave del Populous es el poder, todo el desarrollo del juego se fundamenta en él ya que es su objetivo primordial. Para conseguirlo tendremos que crear altares en las montañas más altas e intentar infundir en los seres humanos la creencia en un Dios distante y temible para que sean manejables.

Cuando el juego empieza tenemos muy poca energía mística, por lo que únicamente podremos crear algunos lugares y tribus. A través del miedo por los cataclismos, por ejemplo, iremos ganando poder mental frente al diablo, que a medida que vaya perdiendo terreno se volverá más y más cruel en sus acciones de rebeldía.

El manejo de la población se hace mediante iconos, de forma semejante a como se dominan las tropas en los war-games tradicionales. Esto facilita mucho las cosas ya que sólo tienes que pulsar en el icono correcto para crear undiluvio.





Pasemos a ejemplos concretos, describiremos ahora el transcurso de una partida completa que nos mantuvo ocupados y absortos durante poco más



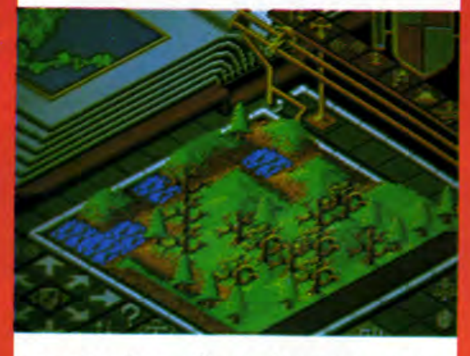
de veinte minutos; empezamos observando a las criaturas que habíamos "creado" mediante el completísimo menú de opciones con el fin de ver si tenían algún tipo de problema biológico grave. Una vez verificado que los seres eran sanos, buscamos el lugar adecuado para provocar una aparición Sí, sí, así como suena. Nos dimos cuenta de que cada mañana, un hombre subía a la montaña más alta de la zona y meditaba durante poco tiempo. Por tanto le elegimos a él como transmisor.

Con el ratón posicionamos a nuestra imagen en la ladera y pillamos desprevenido al hombre que bajaba distraidamente. Durante unos segundos la acción se congeló, pero inmediatamente después el diminuto ser se postró ante la aparición moviendo los brazos con celeridad. Pulsando el botón derecho del ratón hicimos desaparecer nuestra pequeña broma y acto seguido la criatura dió la alarma a sus congéneres.

Sorprendentemente, nada ocurrió. La vida en el poblado siguió como hasta entonces. Perplejos por la indiferencia que mostraban los demás ante el testimonio de aquel hombre, decidimos que ya era momento de escarmentar a la tribu, por lo que provocamos un terremoto que les atemorizó lo suficiente como para que creasen un pequeño altar en el lugar de la aparición.

Por desgracia en ese momento, las fuerzas malignas actuaron y un rayo abatió la endeble estructura de madera que sujeta el altar. Como es lógico la partida terminó con la victoria del diablo.

Ante tal variedad de acciones y comportamientos cabe sorprenderse, como mínimo. Leyendo la carpetilla que acompaña el juego, el asombro es aún mayor: se afirma que existen 500 mundos ya creados a los que podemos acceder en cualquier momento para intentar dominar a sus criaturas y que todas ellas parten de distintos diseños genéticos que el ordenador hace tomando como punto de referencia el

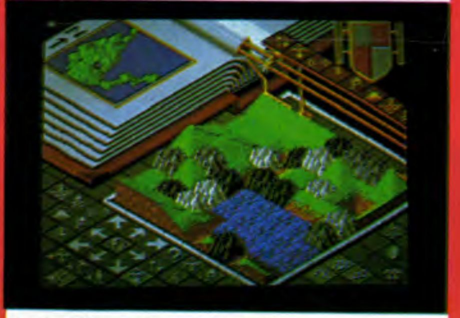


que nosotros mismos hacemos al empezar la partida. No está nada mal. Increible pero cierto.

El salto que han dado los autores de Fusion es realmente espectacular. Han pasado de un matamarcianos cualquiera, gráficament muy cuidado, a un verdadero experimento informático de primera magnitud con connotaciones filosóficas de envergadura. Pensad por un momento que si todo lo que ello han programado y que nosotros podemos controlar pudiera tomar forma biológica habríamos creado vida tal y como la conocemos. ¿Escalofriante? Quiza sí, pero encima si hay algo que sorprende más todavía es el comportamiento de las tribus. Parece que realmente quieren proteger sus intereses y sus habitantes, les cueta decidirse por un camino o un comportamiento a seguir son inseguros, cambian de opinión constantemente, incluso se producen luchas internas entre sus hábitos y sus ganas de progresar física y mentalmente.

Existe la posibilidad de la comercialización de un accesorio para Populous meditante el cual se llegará a 128.000 mundos distintos y la opción de convertirte en el diablo jugando contra un Dios programado por la máquina, cuyos pensamientos y criterios son alterados en cada partida.

Técnicamente, el programa es una verdadera maravilla, ya que las rutinas



de inteligencia artificial son complicadísimas, pero no se ha incurrido en el error de descuidar el entorno gráfico, sino que se han estudiado todas las posibilidades para crear un efecto tridimensional sólido y convincente.

Como os podéis imaginar, no se trata de uno de esos juegos que se completan en una tarde, ganar una partida puede suponer días e incluso semanas en tiempo real. Por este motivo existe una opción para grabar la partida en curso y proseguir más adelante.

Existen por lo menos una decena de opciones más que todavía no dominados bien, cantidad de acciones que todavía no hemos llevado a cabo simplemente porque no se nos ha ocurrido, cualidad esta muy poco habitual.

Además se pueden organizar partidas conjuntas vía módem, de forma que dos jugadores pueden competir o aliarse con el diablo.

Populous es un juego absorbente, y una buena manera de aprovechar el séptimo día en el que Dios descansó para hacer unas pocas travesuras como aprendiz de brujo.

Por Jesús Manuel Montané.

POKES POKES POKES

AMSTRAD

STORMLOR

```
10 REM ***********************
20 REM * CARGADOR AMSTRAD *
30 REM *       STORMLORD      *
40 REM * JESUS M. MONTANE *
50 REM ***********************
60 MODE 1
70 POKE 23506,&B6
80 PRINT"PON LA CTNTA ORIGINAL":
   FOR N=1 TO 1500:NEXT N
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY
   &81DA:LOAD"!",&81DB
```

H.A.T.E.

```
10 REM ********************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *      H.A.T.E.      *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ********************
60 MODE 1
80 PRINT"Pon la cinta original":
FOR n=1 TO 1500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:POKE &BD32,
10:POKE &BD34,1:MEMORY &81DA:LOA
D"!",&81DB
```

SPECTRUM

STORMLORD48

```
1 REM *********************
2 REM * Cargador Spectrum *
3 REM *    STORMLORD 48K    *
4 REM * por Julian Romero *
5 REM *********************
6 PRINT TAB 6;"Pon la cinta
  original": PAUSE 50
7 MERGE "": GO TO 10
15 POKE 56867,201
```

STORMLORD 128K

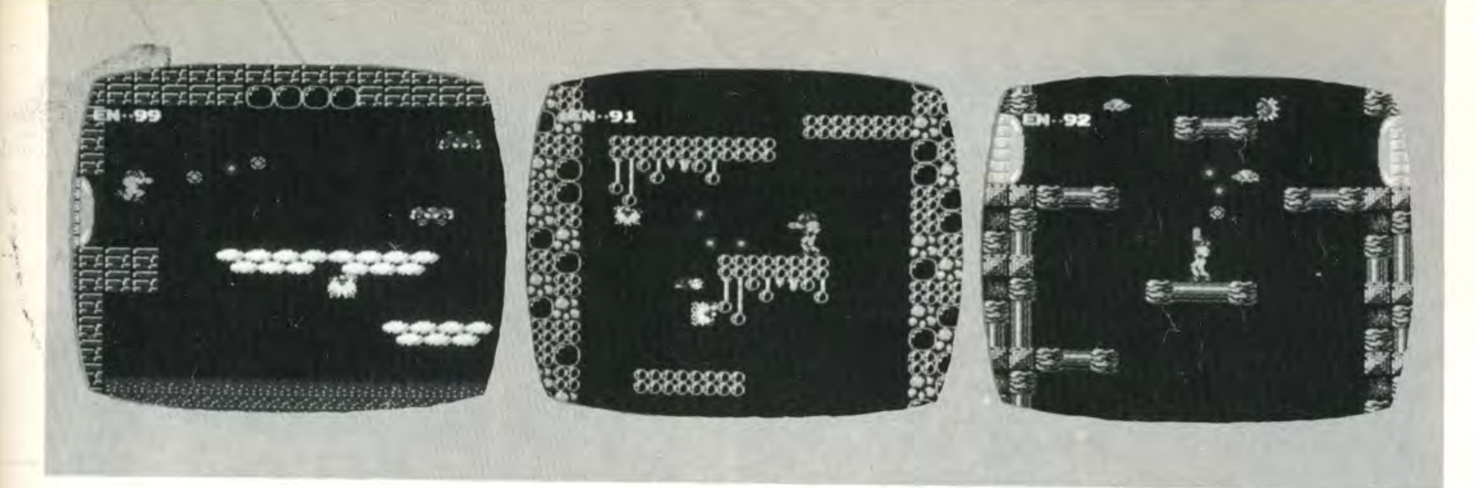
```
1 REM *********************
2 REM * Cargador Spectrum *
3 REM *  STORMLORD 128K   *
4 REM * por Julian Romero *
5 REM *********************
6 PRINT TAB 6;"Pon la cinta
  original": PAUSE 50
7 MERGE "": GO TO 10
15 POKE 56879,201
```



CLUB SEGA:

NUEVOS TÍTULOS

No podían faltar nuevos titulos de la consola Sega para estas fechas. Así los nuevos juegos Alterred beast, Rastan Saga, Rampage, Bomber raid, y Out run 3D están siendo un bombazo en todo el mundo. No te los pierdas si eres un usuario de la consola, de verdad.



METROID

NINTENDOSERIE AVENTURA

Este mes os comentamos un juego incluido dentro de la serie AVENTURA.

CADA JUEGO TIENE SU HISTORIA

La historia de Metroid comienza en el interior del planeta laberíntico Zebes. Adoptando el papel de un androide de la gama Metroid deberás cumplir el objetivo para el que éste ha sido programado: evitar que el gobernador del planeta, Mother Brain, siga utilizando a los Metroid para la conquista de la galaxia. Desde luego la misión no se plantea nada fácil, ya que el interior de la estructura metálica está plagado de alienígenas milenarios y fosas de ardiente lava. Sin embargo el Metroid seguirá adelante haciéndose de ítems de poder para su supervivencia. Si sobrevive a todas las trampas programadas para él llegará hasta el enfrentamiento final contra Mother Brain. ¡De ti depende la galaxia!.

NADA MAS COMENZAR

Para llegar al planeta de Zebes serás transportado molecularmente hasta unas columnas de energía aptas para tal fin. Tu integración será paulatina. Ahora, lo primero que necesitas es coger una esfera de energía situada unas pantallas más a la izquierda de tu comienzo. Esta esfera te servirá para transformarte en una bola de reducidas dimensiones. Cuando así te encuentres (cursos abajo para la transformación) será posible el paso por los más estrechos pasadizos.

Metroid, entre otras cosas, posee la facultad de mantenerse en el espacio por segundos. Aprovéchate entonces para disparar a todo lo que se mueva por el laberinto (no hay nada benigno). El primer truco que te servirá es el siguiente: no dejes de moverte hacia adelante, puesto que algunos enemigos van en tu búsqueda esperando a que te detengas. Lo siguiente. El paso de una habitación a otra se produce a través de inmensos monitores. Un solo disparo bastará para abrirte paso a otro recinto. Ahora, con un poco de pericia lograrás ascender por el laberinto de Zebes.

Llegados hasta aquí puedes adoptar dos posiciones: o bien esquivar a todo cuanto te rodee, o bien disparar a tus enemigos. Si seleccionas lo último recibirás, en determinadas ocasiones, un ítem de energía soltado por el propio alienígena. Un alto en el comentario. El marcador de energía es un contador de números; cuando éste llegue a 14 un sonido de alarma surgirá en tu monitor; es la indicación que precede a tu búsqueda de más energía.

Por último cabe decir una cosa más; este juego no se trata de scroll horizontal o vertical continúo, sino más bien un juego de cierto lógica. Un consejo es que, a medida que vayas conociendo el juego, te hagas un mapeado de Zebes.

INVITACION A ENCONTRAR CLAVES DE ACCESO

Metroid indudablemente es un juego difícil; tan difícil que los programadores de juego, a sabiendas de ello, han puesto unas claves para continuar las partidas por donde se dejó la última vez. Una cosa hay que deciros: a base de claves es posible llegar hasta el final. Y, de momento, éste es el único truco que os podemos dar para llegar hasta el último combate. A pesar nuestro, en este comentario de Metroid, lo que no podemos ofreceros directamente son las claves del juego (se supone que previamente os estamos invitando a que juguéis con él). De todas formas vamos a hacer algo con los usuarios de Nintendo. ¿Qué os parece si, a medida que vayáis localizando claves del juego y sepáis para que sirven, las vais enviando a los chicos de Nintendo en nuestro país?. Os voy a exponer su dirección, además de prometeros intentar convencerlos para que todas las cartas recibidas tengan una compensación en su domicilio. ¿De acuerdo?. No nos falléis y enviad cartas y cartas...

Esta es la dirección:
SPACO, S.A.
Aniceto Marinas, 92
28008 Madrid

REFERENCIA:CLAVES METROID

por Carlos Mesa

H.A.T.E.

Hace ya unos cuantos años, en los inicios del Spectrum, un equipo de programación denominado Vortex asombraba a los usuarios con sus juegos tridimensionales plagados de vistosos efectos gráficos. H.A.T.E. supone el regreso del mejor programador del equipo, Costa Panayi.



La historia de Vortex es larga y compleja, pero intentaremos resumirla en unas pocas líneas. Costa Panayi, un joven programador con muchas ideas innovadoras empezó a trabajar en el Spectrum en cuanto apreció, teniendo por ese motivo una gran experiencia sobre esa máquina. Junto a dos colegas creó una compañía que en un principio editaba sus propios juegos bajo el logotipo Vortex.

Tras cuatro años de éxitos y superventas, se produce un hecho decisivo; la empresa es adquirida por U.S. GOLD, que quiere aprovechar su gran poder económico para dotar a Vortex de los medios técnicos que nunca ha tenido. Aparece Revolution, un juego excelente friamente acogido por el público y nada más se sabe de ellos hasta que el año pasado se publica Deflector bajo el auspicio de Gramlin Graphics. En ese momento, Panayi se queda sólo y, olvidado o el proyecto Vortex, se lanza a la loca carrera de los free-lancers, programando otro juego para Gremlin, H.A.T.E.

No vamos a entrar en polémicas sobre si su decisión fué acertada o no, pero no podemos más querer reflejar nuestra sorpresa ante el juego que nos ocupa, ya que nos lleva a concluir que los otros dos programadores sobraban.

H.A.T.E. es un juego tremendamente cuidado a todos los niveles que parece el trabajo de un gran equipo de programación, muchos se llevarán una sorpresa al saber que se trata del trabajo de un sólo programador.

Como siempre, la historia que sirve como punto de partida es muy floja, se nos habla de guerras galácticas, un opresor tirano y una última esperanza personificada en el sufrido comprador del juego. Bien, existen diversos niveles de dificultad mediante la elección de los cuales accederemos a diversos grados militares.

Nos pondremos a los mandos de dos tipos de vehículos de combate, un tanque y un caza de combate cruzado. Cada uno de ellos posee un potecial distinto así como una maniobrabilidad que les caracteriza.

La primera cosa que distingue H.A.T.E. de otros juegos masacramarcianos es su perspectiva tridimensional, muy parecida a la que presentaba Zaxxon, un juego añejo que sólo recordarán los más viejos del lugar. Evidentemente se han mejorado muchísimo las rutinas de scroll de tres cuartos.

En un principio disponemos de cuatro vidas para superar los treinta niveles del juego, aunque obtendremos una nueva por cada sector terminado. La cantidad de obstáculos que se nos presentarán justificarán la abundancia de las vidas, ya que en algunos casos perderemos más de cinco consecutivamente.

Los enemigos más peligrosos son los aéreos, ya que oscilan constantemente y será difícil discernir su altura precisa en momentos determinados.

La misión en cada uno de los niveles, aparte de la destrucción de las naves alienígenas, será recoger unas bolas de plasma que se colorarán en la cola de nuestro caza a modo de escudo. Gracias a estos elementos no sufriremos daños si somos alcanzados por un misil o una nave enemiga.

En cada colisión perderemos una de las bolas, y deberemos reservarnos una para utilizarla al final del nivel, donde un precipicio acabará con una de nuestras vidas si no disponemos de una de ellas.

Después de haber jugado unas cuantas veces a H.A.T.E. te vienen a la cabeza muchos precedentes, juegos realizados también por Costa Panayi — Android I y II, TLL y especialmente Highway Encounter, que en términos de jugabilidad es idéntico.

La versión Spectrum está dotada de un scroll realmente suave y de gráficos monocromos, siendo idéntica a la de Amstrad, realizada a partir de la primera.

Se están preparando las demás versiones de ocho bits, incluida MSX, y la de ATARI ST, que por sus gráficos parece que va a superar a todas las demás, aunque el scroll va a ser mucho más lento.

Un juego adictivo como pocos.

Por Jesús Manuel Montané.





BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 7000 Ptas.



LORD WATSON. Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos fantásticos y el vocabulario son los alicientes. PVP. 1.000 ptas.



LOTO. Este es el programa que estaban esperando los usuarios de MSX para hacerse millonarios cuanto antes. El conplemento ideal a nuestro programa de quinielas, con el que más de un lector se ha hecho rico. PVP. 900 Ptas.



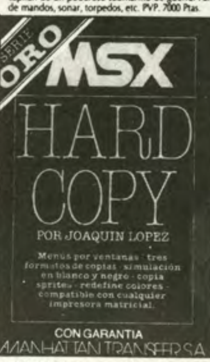
EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



TEST DE LISTADOS. El segundo programa de la Serie Oro es el utilísimo Test que te permitirá controlar la corrección de los programas que copies de MSX CLUB y MSX EXTRA. PVP. 500 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantallas. Tres formatos de copias, simulación por blanco y negro, copia sprites, redefinic. de colores, compatible con todas las impresoras matric. PVP. 2.500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego clásico en una versión cuya mayor virtud es su diabólica velocidad que aumenta a medida que superamos las oleadas de los invasores extraterrestres. PVP. 900 ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original, amena y entretenida aventura hecha videojuego. Eres un mago que debe romper el hechizo de un castillo endemoniado, para lo cual... Excelentes gráficos y acción a tope. PVP. 900 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



VAMPIPE. Ayuda al audaz Guillermo a salir del castillo del Vampiro, sorteando murciélagos, fantasmas, etc. Un juego terroríficamente entretenido para que lo pases de miedo. PVP. 800 Ptas.



SKY HAWK. Un magnífico juego de simulación de vuelo. En él te conviertes en un piloto que ha de derribar al enemigo y regresar al portaaviones sano y salvo. PVP. 1.000 Ptas.



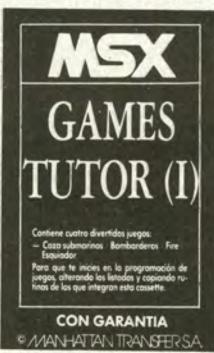
T.N.T. Termina con los peligros del castillo tenebroso armado con los barriles de T.N.T. Pero ¡ten mucho cuidado! Manipular los explosivos es muy peligroso y cualquier descuido puede ser fatal. PVP. 1.000 Ptas.



QUINIELAS. El más completo programa de quinielas, ahora adaptado a la liga 87-88, con estadística de la liga, de aciertos, etc. Ganar no es siempre cuestión de suerte. OVP. 1.000 Ptas.



WILCO. Guía a Wilco a lo largo de cinco fases hasta rescatar a Gemma. Dispones de 30 vidas pero no te confíes, peligros y obstáculos impedirán que avances y alcances tu objetivo en el tiempo disponible. PVP. 900 Ptas.



GAMES TUTOR (I). Cuatro juegos de siempre, ahora listables para que puedas aprender a programar al tiempo que pasas estupendos ratos agarrado al joystick. Caza-submarinos, bombarderos, fire y esquiador. PVP. 650 Ptas.



Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON	Ptas. 500,—	☐ TEST DE LISTADOS	Ptas. 500,—	☐ SKY HAWK	Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT	Ptas. 700,—	☐ HARD COPY	Ptas. 2.500,—	☐ TNT	Ptas. 1.000,—
☐ LORD WATSON	Ptas. 1.000,—	☐ MATA MARCIANOS	Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS	Ptas. 1.000,—
☐ LOTO	Ptas. 900,—	☐ DEVIL'S CASTLE	Ptas. 900,—	☐ WILCO	Ptas. 900,-
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,—	☐ MAD FOX	Ptas. 1.000,—	☐ GAMES TUTOR	Ptas. 650,-
☐ STAR RUNNER	Ptas. 1.000,—	☐ VAMPIRO	Ptas. 800,—		

Gastos de envío certificado por cada cassette .... Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. .... A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION. ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!

MILLENNIUM 2.2

<u>La política Electric Dreams, filial de la todopoderosa Activision, ha dado un giro importante a su línea habitual de tal forma que ha dejado las conversiones de arcades de salón. Por ello a partir de ahora se convertirá en el sello "de lujo" de Mediagenic. ¿Cómo le sienta el cambio?</u>

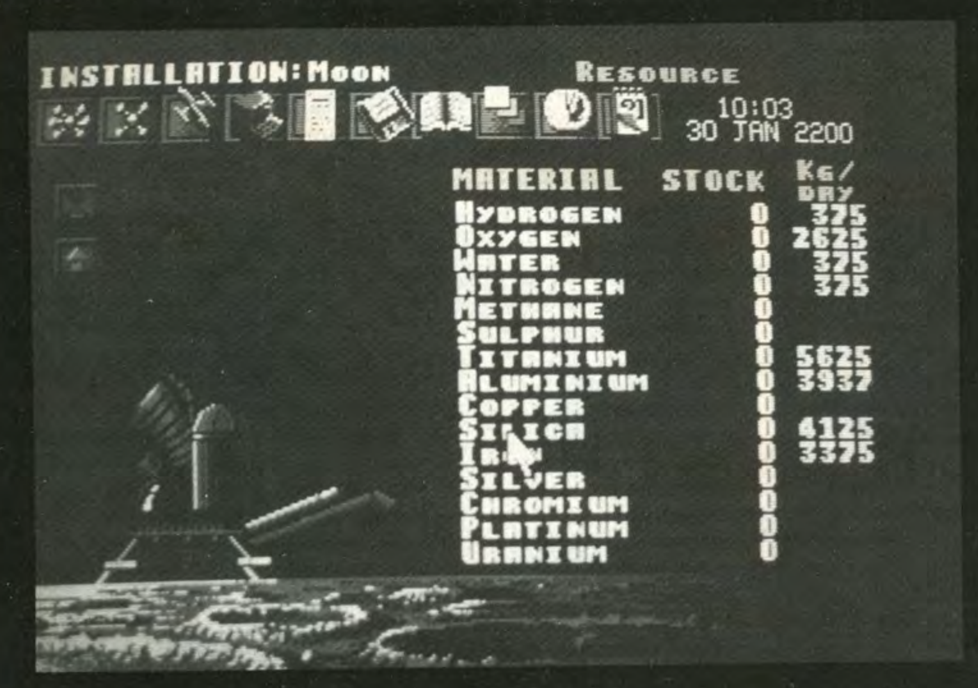
El primer producto de Electric Dreams desde el cambio de línea editorial y de la reducción de títulos por año es un buen presaguio, y está siendo aclamado como un digno sucesor de juegos como Elite y Dungeon Master. De él se dice que los expertos de Software Studios han estado jugando de forma continuada durante más de treinta horas sin llegar a completarlo.

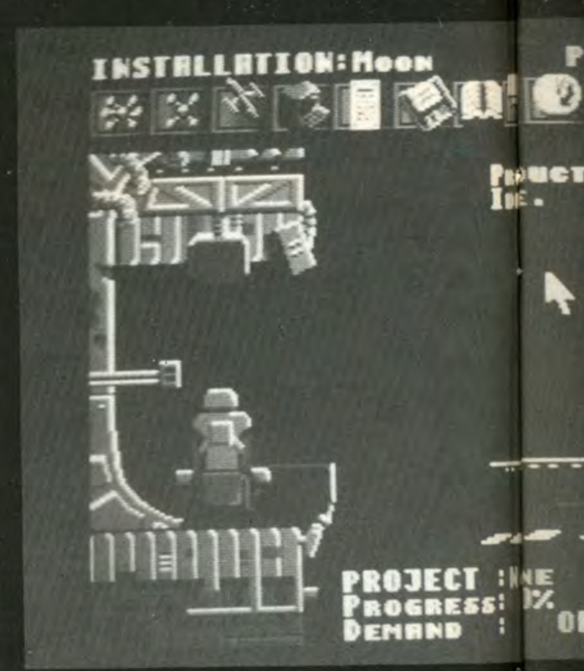
La verdadera historia de Millenium 2.2 se remonta a las pasadas Navidades, cuando en algunas revistas extranjeras aparecieron las fotos del que tenía que ser el bombazo de Activison para ese período vacacional: Millenium. Bien, pasaron los meses y el juego no apareció en ninguna de las anunciadas versiones de ocho bits. La explicación es muy sencilla.

Activision, la poseedora de los derechos del programa, decidió no publicar el juego en los formatos "menores" ya que consideraron que no se trataba de uno de los arcades que tanto furor causan entre sus usuarios, por lo que se optó por versionarlo para dieciséis bits, crear los gráficos partiendo de cero y darle una nueva forma. A medida que el proyecto fue avanzando se dieron cuenta de que el juego podía competir con las obras maestras que hasta entonces se habían producido, con lo cual se reanudó la campaña publicitaria. Y así hasta ahora, cuando el juego está ya en nuestras manos.

El argumento es de lo más interesante. Este se inicia en el año 2200, cuando un asteroidie de 20 billones de toneladas se ha estrellado contra la Tierra, causando un cataclismo que enfurecería a más de un fanático del Greenpeace. El resultado de tal desgracia no puede ser más desolador; no quedan ya bosques ni vegetación, y el agua anda escasísima.

El planeta azul se ha convertido en una oscura luna. Los únicos supervivientes humanos son pequeños grupos de cientos de personas que habitan en



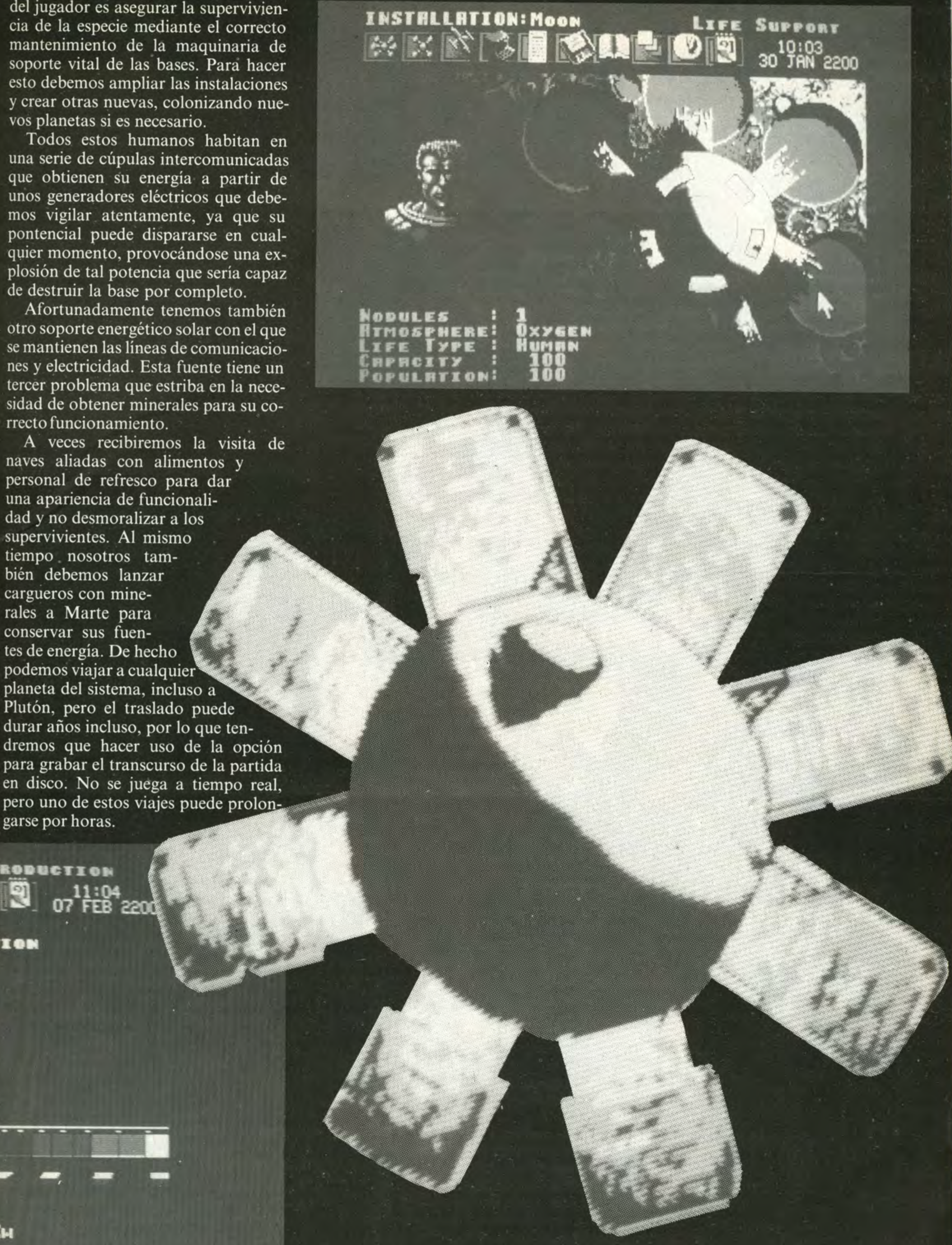


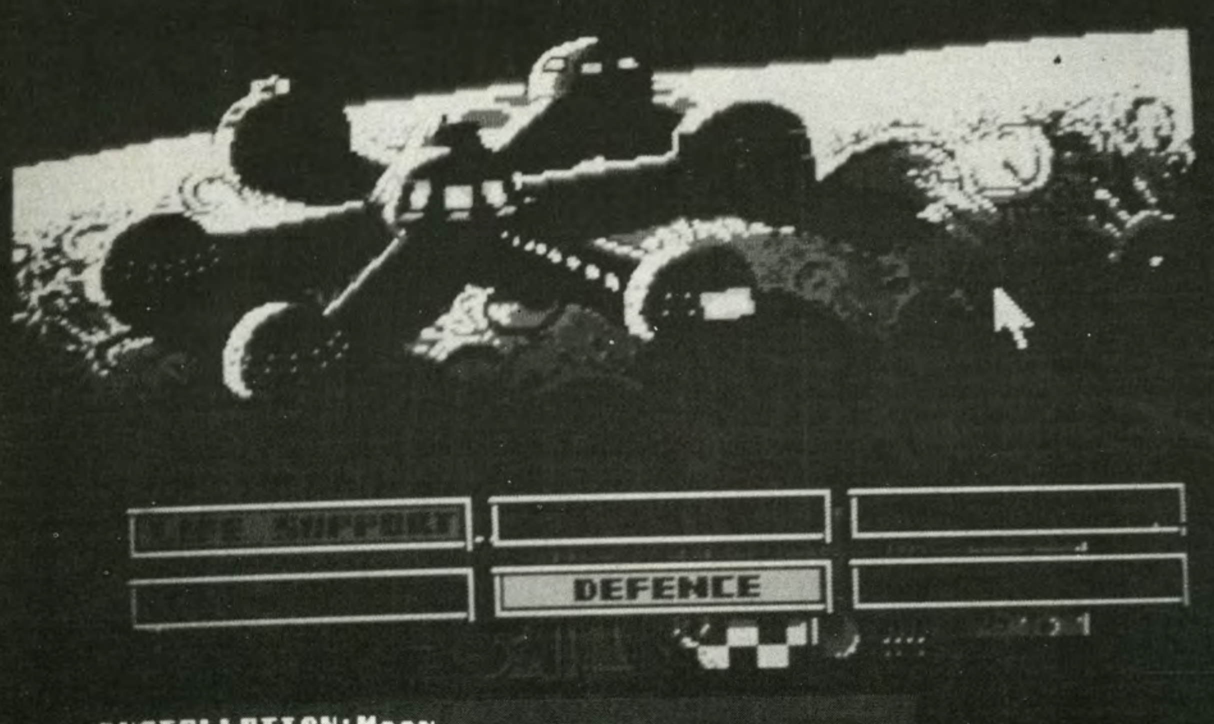
del jugador es asegurar la supervivencia de la especie mediante el correcto mantenimiento de la maquinaria de soporte vital de las bases. Para hacer esto debemos ampliar las instalaciones y crear otras nuevas, colonizando nuevos planetas si es necesario.

Todos estos humanos habitan en una serie de cúpulas intercomunicadas que obtienen su energía a partir de unos generadores eléctricos que debemos vigilar atentamente, ya que su pontencial puede dispararse en cualquier momento, provocándose una explosión de tal potencia que sería capaz de destruir la base por completo.

Afortunadamente tenemos también otro soporte energético solar con el que se mantienen las líneas de comunicaciones y electricidad. Esta fuente tiene un tercer problema que estriba en la necesidad de obtener minerales para su correcto funcionamiento.

A veces recibiremos la visita de naves aliadas con alimentos y personal de refresco para dar una apariencia de funcionalidad y no desmoralizar a los supervivientes. Al mismo tiempo nosotros también debemos lanzar cargueros con minerales a Marte para conservar sus fuentes de energía. De hecho podemos viajar a cualquier planeta del sistema, incluso a Plutón, pero el traslado puede durar años incluso, por lo que tendremos que hacer uso de la opción para grabar el transcurso de la partida en disco. No se juega a tiempo real, pero uno de estos viajes puede prolongarse por horas.







En estas exploraciones nos encontraremos con razas enemigas que al localizarse pueden lanzar radiaciones sobre la nave o incluso sobre las bases. Como podéis ver, más que peligroso.

La defensa planetaria puede ser manual o automática, con lo cual si nos ausentamos durante un tiempo del planeta existirá una protección más o menos eficaz.

Para ser honestos debemos reconocer que el juego es complicadísimo y que nos ha llevado unas cuantas horas poder realizar cualquiera de las acciones anteriormente mencionadas, pero por su absorbente atmósfera la búsqueda no se hizo pesada, lo que ya es un dato a tener en cuenta. El sistema de control a través de iconos es muy manejable, pronto nos olvidamos de que no estamos realmente a los mandos de la base. El primer problema de importancia con que nos encontramos es la búsqueda de minerales, ya que no están disponibles en la Luna, debiendo desplazarnos a Marte para excavar.

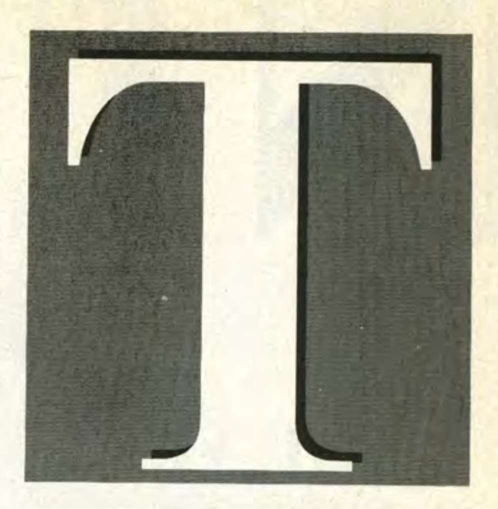
No se trata de un juego divertido en el sentido más estricto de la palabra, ya que sólo puedes disfrutarlo si dispones de mucho tiempo y ganas. Los descubrimientos son siempre lentos y trabajosos por lo que cuando se produce el hallazgo de una flor, por ejemplo, la satisfacción es enorme.

Desafortunadamente, una vez hemos conseguido completar la misión pasadas unas 15 o 20 horas de juego real (evidentemente en días consecutivos), no tiene ningún aliciente para volver a jugar, ya que se vuelve más una obligación que una diversión.

A pesar de todo, Millenium 2.2 esconde muchos meses de trabajo y una gran atención al detalle, los autores son grandes conocedores del arte de programar, además de tener muchos conocimientos sobre biología y física. Han leído muchísimas novelas de ciencia-ficción ya que se pueden establecer paralelismos muy curiosos, sobre todo en cuanto a nombres se refiere.

Recapitulando, no se puede pedir más de un juego hecho a medida de los ordenadores para dieciséis bits, es más una cuestión de gustos que otra cosa.

Por Max





Hartos ya de juegos con complicadísimas estrategias e inexpugnables enemigos, llega a nuestras manos un juego sencillo pero extremadamente divertido. Se trata de TNT, un juego en que estrategia y habilidad se conjugan a la perfección.

EL CASTILLO

Como viene siendo habitual en todos los juegos cuyo argumento no da mucho de sí estamos, inexplicablemente, en el interior de un castillo del que debemos escapar a toda costa.

Sin embargo no estamos ante un enorme laberinto, ni ante una batalla contra brujas y dragones. El castillo, debido al paso de los siglos, está lleno de rocas derrumbadas que nos impiden la salida. La única forma de escapar de entre los muros es a base de TNT. Por suerte, el castillo había sido una antigua base militar y está lleno de barriles con el explosivo.

Pero no es todo tan fácil como a primera vista pudiera parecer. El castillo sigue guardado por unos monstruos que irán a por ti en cuanto te pongas a su alcance. Además, en el centro de cada pantalla hay un túnel de lava cuyo techo se abre aleatoriamente, haciendo muy peligroso el tránsito por esta zona.

TECNICAS DE JUEGO

La estrategia que hay que seguir para pasar cada una de las pantallas es bien sencilla. Hemos de dirigirnos hacia cualquiera de los barriles de explosivo, cargarlo, e ir tras esto al primer obstáculo que nos impida el camino hacia la salida. Una vez llegados al obstáculo, pulsando el disparador dejaremos nuestra peligrosa carga. A continuación habremos de dirigir nuestros pasos hacia el detonador. Con sólo tocarlo, la carga explosiva activa estallará.

Hay varios detalles que se deben tener en cuenta. El primero es que sólo podemos cargar un barril en cada momento. Además, si mientras cargamos un barril de explosivo nos caemos, el barril explotará.

Si uno de los monstruos nos alcanza mientras cargamos un barril explotaremos.

Los monstruos también pueden ser destruidos. Para ello debemos dejar un barril explosivo activo en el camino de uno de los monstruos y dirigirnos rápidamente al detonador. Justo en el momento en que el monstruo pasa sobre el barril habremos de hacerlo estallar. Con ello el monstruo morirá hasta que perdamos una vida, momento en el que volverá a aparecer.

Las caídas están permitidas siempre que no estemos cargando un barril explosivo. Sin embrago, nos bajarán el nivel de resistencia que, en caso de llegar a cero, nos hará perder una vida.

Un último punto consiste en que, si hemos agotado todos los barriles de explosivos que quedan en la pantalla y todavía no hemos eliminado la totalidad de los obstáculos podemos dirigirnos a la máquina de explosivos. Esta máquina nos ofrecerá de nuevo unos cuantos barriles de explosivo a expensas, eso sí, de una de nuestras vidas.

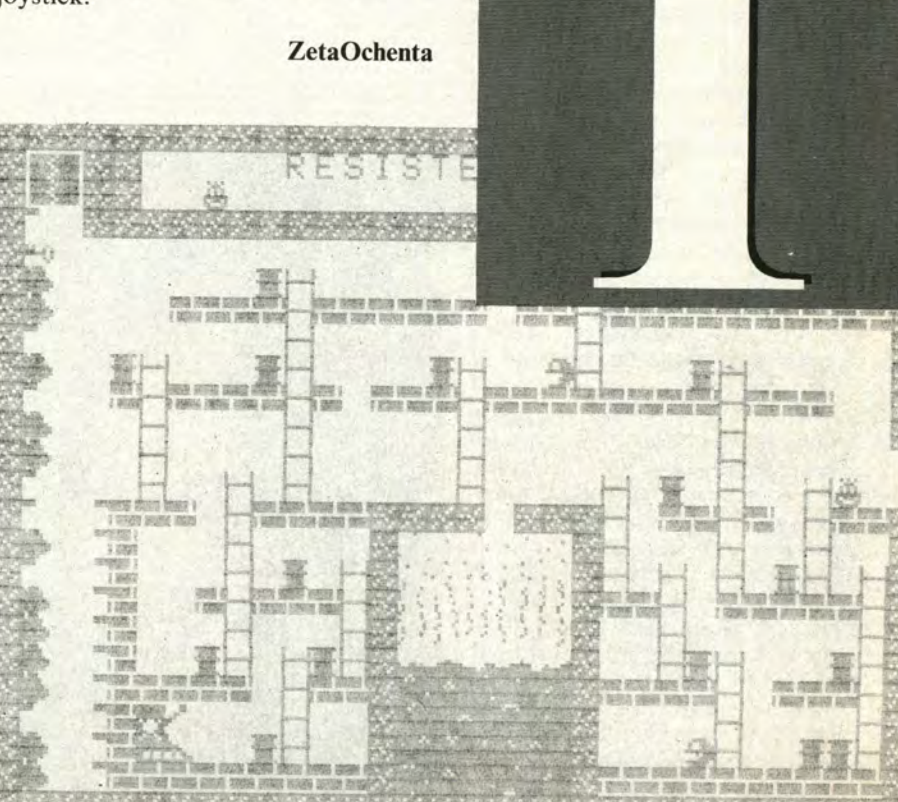
EL JUEGO

Como hemos visto el juego parte de una idea sencilla; pero el gran número de posibilidades y su gran adictividad lo convierten en un juego extremadamente divertido. Para los amantes de las especificaciones técnicas podemos decir que el juego está realizado (en la versión MSX) en SCREEN. 1, lo que le permite una gran velocidad, así como un amplio colorido que cambia a medida que vamos recorriendo diferentes pantalllas.

Resumen

TNT es un juego sencillo pero extremadamente divertido. Es un juego que puede hacer pasar muy buenos ratos a aquellos usuarios que pretenden divertirse con un juego sin necesidad de buscar complicadas estrategias y sin tener que destrozar el disparador del joystick.

ZetaOchenta





¿En vísperas de la destrucción?

En ocasiones, esto de comentar un juego se hace más pesado que un sermón de la Filomena Francis, y si encima es de "masacrar", no cabe duda que te masacran la nave, la salud, y la paciencia. Así estaba yo, con las ojeras en los talones y agujetas en los dedos, a punto de darme el "telele". Había perdido ya la cuenta de las veces que me había acordado de la madre de aquella asquerosa trastarra escupebalas, y como, para cabezotas, un servidor, allí seguía yo, haciendo el "pringao", intentado en vano destruir aquella horrible aparición, hasta que al fin, no se si ya estaría harta de destruirme, o le había dado pena, la cuestión es que me la cargué.

-!Yuupi!-, exclamó todo mi ser. Estaba radiante de alegría. La que no parecía tan contenta era mi señora madre, cuando vio como mis brazos alcanzaban una de las tulipas de la lámpara.

-!Rayos y truenos!-, pensaba yo. Ahora ya sabía por que se había dejado matar.

Y si os cuento todo esto, es sencillamente, porque, cuando tienes ante ti la cuarta entrega de una saga que ha marcado un hito, uno piensa: ¿Y ahora, cómo diablos comienzo yo a soltar la parrafada?. Y aquí me tenéis, transcribiendo literalmente lo que me había sucedido.

¿Y qué se puede decir de un programa de las características de éste, que no se haya dicho ya?. A estas alturas quién aún no sabe de qué va esto de los NEMESIS, o es tonto, o se está quedando contigo. Pero como lo nuestro es informar, haremos un esfuerzo para decir: "Guiando una poderosa nave interespacial en scroll horizontal, tendrás que barrer de la pantalla todo, absolutamente todo, lo que se mueva o te estorbe, sino quieres ser tú el estorbo".

Quiza lo mejor de cada nueva entrega sea saber qué sorpresas aguardan, y es que la originalidad de los "KONAMI'S programmers" parece ser un pozo sin fin. Quiza aquí radique la clave del éxito de todos y cada uno de los programas de la saga. Gracias a ello, en este podremos elegir entre cuatro cazas de distinto armamento. Generalmente, lo que pierde uno, lo gana el otro. Así podemos tener missile normal y láser, o mejorar el missile haciendo que vaya arriba y abajo, a costa de perder el láser o el ripple. Destacar que aparte de las típicas armas disponemos de un disparo posterior (TAIL BEAM) bastante ineficaz durante el juego pero indispensable para matar al enemigo final.

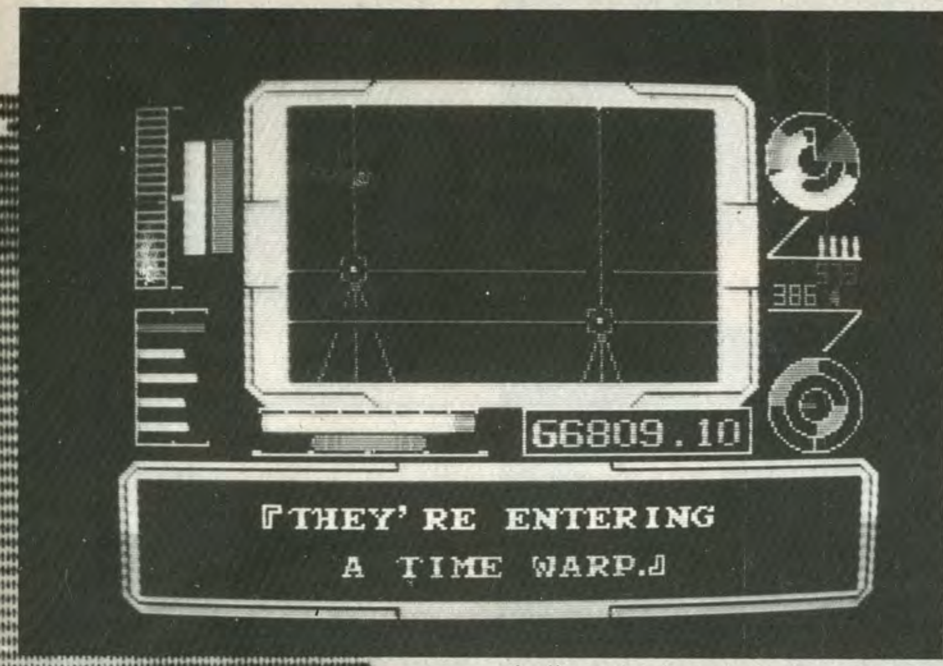
A continuación podemos escoger entre el escudo tradicional (SHIELD) que protege por delante, o un campo de fuerza (FORCE FIELD), que dura la mitad pero protege toda la nave. Y no termina ahí la cosa, sino que también puedes escoger el movimiento de las OPTIONS entre el normal persecutorio, ponerlas fijas en los extremos de la nave o hacer que giren en torno a ella.

Pero lo mejor de todo es, sin duda, el argumento, y ya que últimamente se ha puesto tan de moda esto de los desplazamientos en el tiempo, resulta que doscientos años después de la guerra con SALAMANDER, la última de las tres que el planeta NEMESIS mantuvo, los Bacteriones, esa plaga de insectos galácticos que después de una, dos y tres derrotas seguían haciendo la puñeta, tan tercos como siempre, deciden volver a lo suyo, ahora que JAMES BURTON, aquel intrépido emperador que los mantuvo a raya, ha fallecido. Y como de tal palo, tal astilla, aquí tenemos a DAVID BURTON, descendiente directo suyo, poseedor de sus mismas cualidades, dispuesto a emular la gesta de su abuelo. Y es ahora cuando sale el cafre de turno y dice: ¿Logrará DAVID expulsar la amenaza Bacterión?. Imagino que ya sabes la respuesta.

SPEED UP · PHOTON MISSILE · TAIL BEAM · DOUBLE · ? · LASER · MULTIPLE

SHIELD · FORCE FIELD

S–3



SORPRESA TRAS SORPRESA

Si con algo podemos calificar este juego, es como "una gran sorpresa", igual que esos pastelazos que nos ponen en los cumpleaños sólo que con 2 MEGAROM de puro arcade repletos de todo eso que gusta al buen jugador: gráficos desbordantes, llenos de colorido, fantasiosos e impresionantes; una ingente cantidad de melodías y efectos de sonido, a cuál más extraño, a cuál más pegadizo y, sobre todo, acción sin límites y adicción de primera.

—¿Cómo, dices?, ¿Que ya será menos?. Entonces, ¿qué te parece enfrentarte a un gigantesco pajarraco de fuego, cuyas llamas se ven a años-luz de distancia, después de atravesar todo un sistema de estrellas?, ¿qué te parece introducirte en un planeta verde donde habitan, desde plantas que almacenan balas en su interior, esperando expulsarlas si las destruyes, hasta gigantescas carnívoras, cuyo plato favorito son OPTIONS CON MOSTAZA?. ¿Y qué opinas de discurrir entre una lluvia de meteoritos y ahondar en un planeta donde campos de fuerza te atraen hacia las paredes, para después de sufrir intentando arreglar unos mandos al borde la locura, ser engullido por un agujero negro que te devuelva al principio?. Impresionante, ¿verdad?.

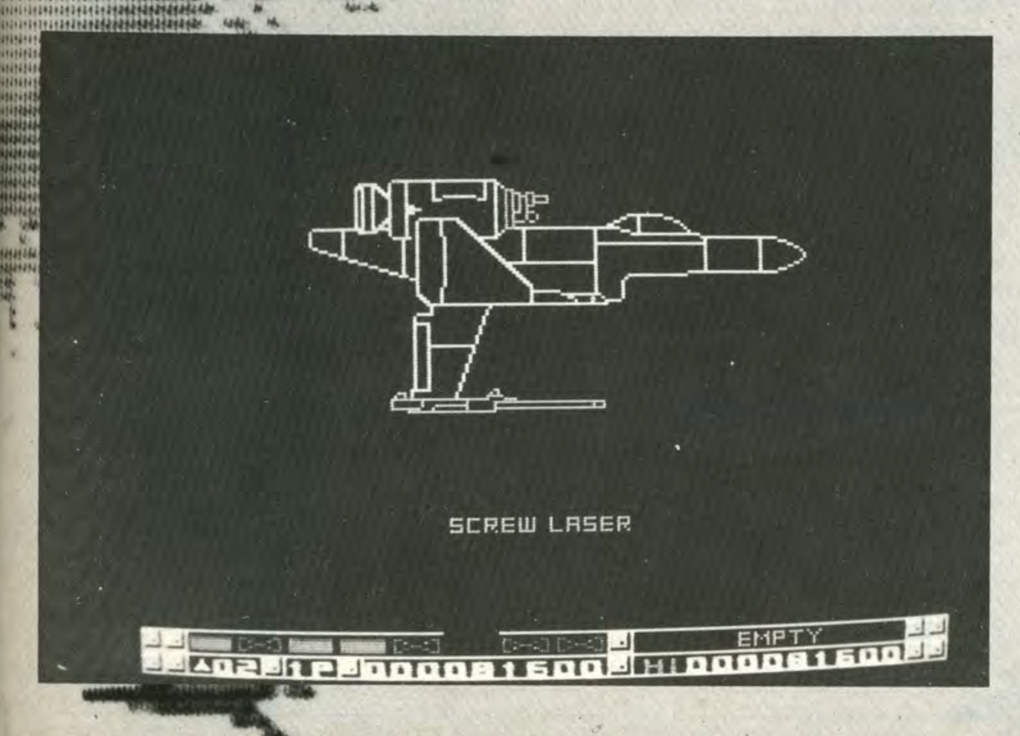
Primera sorpresa: Los Bacteriones, que empiezan a ver la cosa un poco cruda, deciden pirarse doscientos años en el pasado, justo cuando JAMES era un crío, para matarlo y cambiar el curso de la historia. Y ya te ves viajando en el tiempo, enfrentándote con la nave de los brazos giratorios con que luchamos en SALAMANDER, sudando la gota gorda frente a la que al final de la primera vuelta en NEMESIS 2 nos encerraba con su potente rayo barredor, y la que nos llevaba la pantalla de ráfagas láser, al final de la segunda y tercera etapa. Y cómo no, la entrañable nave del NEMESIS, con su típico disparo de cuatro proyectiles. Apetitoso, ¿eh?.

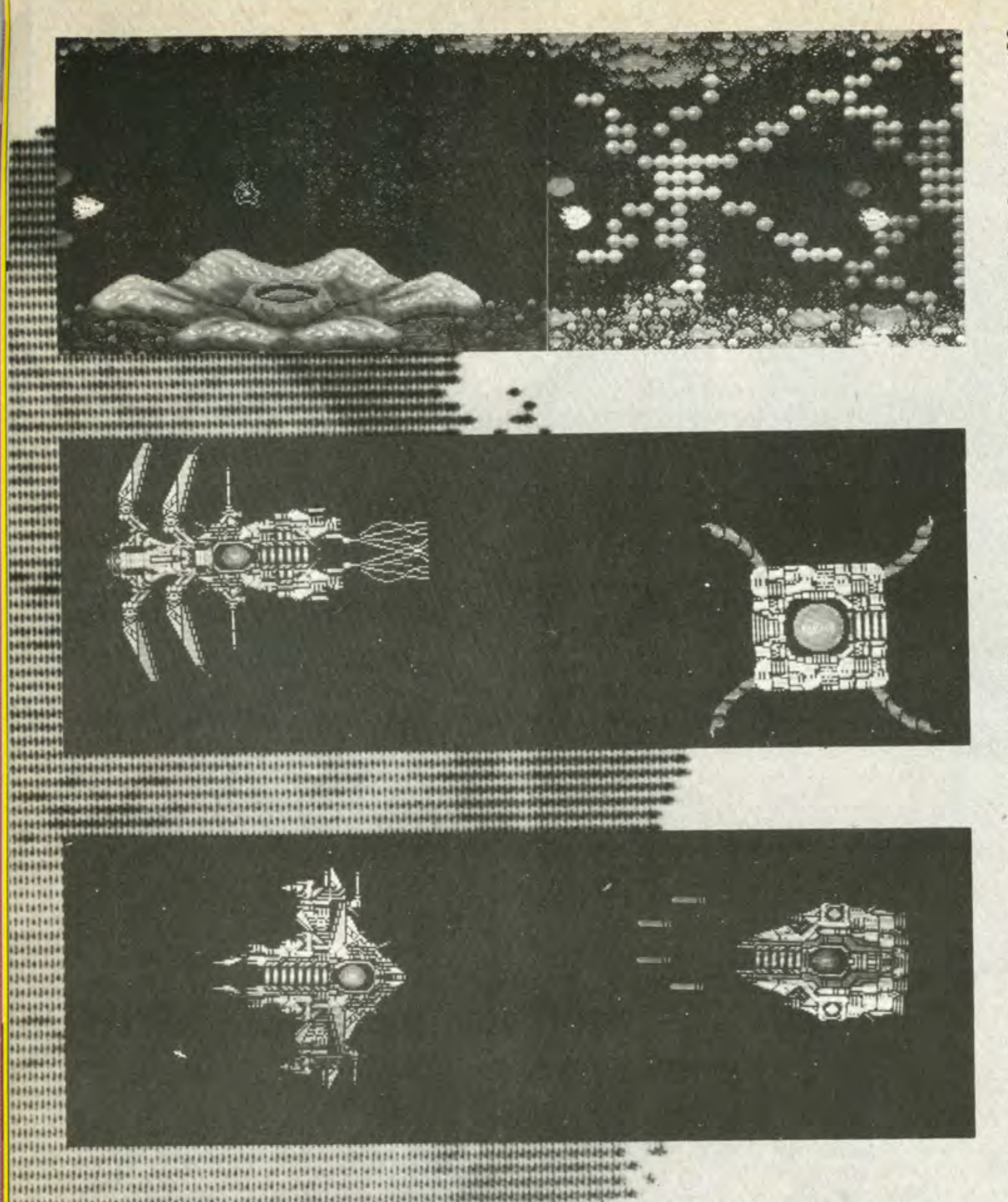
Segunda sorpresa: Nuestro teletransportador chuta menos que el Bacterión, provocando un retraso respecto a ellos de seis meses, ridiculez suficiente para que reconstruyan cinco planetas. Y claro metido en el bollo, ¿qué remedio sino seguir?, ¿ y qué creéis que espera ahora?, ¿cómo que "ni idea"?. Una pista: Han salido en todos los episodios de la saga. ¡Bingo!: las Cabezas de Pascua, sin duda las más indicadas para "hacernos la pascua", sólo que ahora, además de las burbujas, también disparan láser y, si pasamos de largo, giran y continúan disparando. ¿Que te cansas sólo de pensarlo?. Pues entonces, descansa el brazo, repón fuerzas, y prepárate a contener todo el ejército de púas kamikazes que se avalanzarán sobre tí, entre las que tendrás que abrir paso a golpe de barra, pero atento también a las bases terrestres, a los volcanes en erupción y al gran dragón que aguarda bloqueando el camino.

!Arf! !Arf!. ¿Qué, ya empiezas a estar cansadillo?. Pues estás de suerte. Ahora no tendrás que disparar demasiado, pero sí desplazar la nave rápidamente, y pasar entre unas gigantescas montañas que no paran de crecer desde el suelo hasta encontrarse, y quién sabe si además de tierra, no encontrarán algún emparedado de chatarra. Además, están enfermas de "acné de cañones", que por supuesto, están ansiosos por probar tan suculento manjar. De postre, quizá vengan bien unos gusanos asalchichados que emergen del suelo para botar con ánimo de alcanzarnos, y todo ello, bien gratinado con unas esporádicas ráfagas láser que aparecen de la nada.

¿Qué? Ahora tienes una indigestión. No me extraña, porque con tanto atracón. Pero más vale que te pongas liviano pronto, y recuperes todas las armas para ir destruyendo la red que encontraremos en otro nivel, dentro de la cual habitan hojas silvestres, cebollas eléctricas que suben y bajan por un hilo, guindillas volantes pululando por todos lados y hasta una red eléctrica por la que discurren cargas. ¡Todo un pastel!.

Claro que el plato fuerte lo constituye el planeta metálico, en el que podremos encontrar desde cañones des-





plazándose por cintas correderas, cachos de pared desprendiéndose hacia nosotros, hasta misiles teledirigidos, dientes que abren y cierran y para colmo, una gigantesca estructura indestructible de seis patas que, lentamente, irá de un lado a otro de la pantalla, y ante la cual sólo resta cruzar por los huecos cuando levante las patas para dar un paso.

Oye, pero, ¿a dónde vas?, ¿cómo que "quién me mandaría meterme en esto"?. Si falta lo mejor: la nave de los bacteriones. Eso es, el nivel estándar que siempre se sitúa al final del juego. Y parece que esta vez se lo han tomado en serio, y si no, observa: dentro de la más típica forma de nave, tendrás que superar periódicas estrecheces bloqueadas por los omnipresentes dientes metálicos, destruir burbujas verdes desprendidas de tubos de la paredes, esquivar los ascensores del final del NEMESIS 2, coger una cápsula de energía para destruir la pared de un superdisparo que ojalá pudiéramos llevar siempre, o, casi al final, escoger entre dos posibles caminos, que, de pillar el erróneo...

Aterrador, ¿eh?. Pues más espantoso es el final: primero, la típica nave incordio, chorreando balas y un rayo-escoba de los que te matan sin que te enteres. De segundo, un cacharro pero, ¡un cacharro!. Ocupa toda la pantalla obligándonos, primero, a no chocar contra él, y segundo, a destruir toda una hilera de cañones cuya entrada está "por detrás", hasta llegar al gran ojo. Y cuando creas que todo ha terminado (¡qué más quisieras tú!), ¡TACHAAN!, la mismísima faz del VENOM. Eso es, una cara tan horrible, que hasta produce asco; así que, mientras esquivas sus burbujas y rayos, destruye sus conexiones vitales con la gran computadora y escapa de la nave. Al final encontrarás una cápsula, y en su interior mejor averígualo por tu cuenta. Por cierto, JAMES, ¿qué te ha parecido él?, ¿JAMES?, ¿dónde se ha metido este tío?, ¡JAMES!.

SECRETOS Y DEMÁS PICARDÍAS

Evidentemente, como todo buen NEMESIS, además de las desagradables, también aguardan sorpresas agradables. Así es que, en los niveles 2 a 8, podemos conseguir armas extra con las que no partimos, que varían según el modelo de caza escogido. Las hay muy buenas, !y muy malas!. La manera, la de siempre: al introducirnos en alguna oquedad, en cualquier saliente, en el sitio menos pensado, la pantalla se detendrá y veremos cómo nuestro caza es ampliado para recibir el arma.

Además, en el nivel 9 podemos obtener un sensor que localiza armas, bastante ineficaz a esa altura, y en el 10, el último, un escudo que resultaría muy útil al final del juego, si no fuera porque no se puede usar.

Otro detalle crucial para finalizar el juego: En los niveles 5, 7 y 8, además del arma, debemos buscar un trozo de mapa. Los hay azul, verde y rojo; es imprescindible tener los tres al llegar al nivel 9, pues de lo contrario, no podríamos encontrar la situación de la nave Bacterión, y seríamos automáticamente devueltos al segundo, y todos nuestros esfuerzos a la porra.

De todo esto seremos puntualmente informados por GAUDIE, nuestra computadora de viaje, que por descontado, es el último grito de la tecnología, y hermana menor de aquel cretino llamado KITT, que aparecía en "El Carro Fantástico".

En fin, creemos que, con todo lo dicho, os habréis hecho una idea de cómo es NEMESIS 3, un programa que, creemos, no ha defraudado al buen nombre de su saga. Sin embargo, no queríamos despedirnos sin constatar una pequeña decepción. Es evidente que los programadores de NEMESIS 1 y 2 no son los mimos que los de SALAMANDER y el caso que nos ocupa. El motivo: los gráficos.

En las dos últimas entregas, los dibujos, aunque de una notable calidad, dan la sensación de ser "demasiado pequeños" y , además están muy recargados de rayas en su interior. Por contra, en los dos primeros episodios, el diseño era más grande, mejor definido, no tan recargado. Así que, sin ánimo de catalogarlos como malos (no habría cosa más falsa), no podemos esconder que seguimos prefiriendo el NEMESIS 2.

Pero bueno, tampoco queremos ser cenizos, y, si bien hay quien ha criticado la falta de originalidad de KONAMI; acusándole de haberse ido sólo por la peseta, a los seguidores incondicionales de la saga no nos importa, así que, mientras aguardamos ansiosos que los Bacteriones vuelvan a la carga, exclamamos con orgullo: !LARGA VIDA, DOCTOR VENOM!

L O T O



Pese a que no es precisamente un juego, LOTO es un programa altamente interesante. Un programa que os permitirá realizar reducciones para jugar a la Lotería Primitiva. Ya lo sabéis ¡ ...a jugar!

LOTERIA PRIMITIVA

Todos sabemos lo que es la Lotería Primitiva. El juego consiste en marcar seis números de un total de 49 en un boleto dedicado a tal fin. Tras sellar el boleto y abonar los 20 duretes de rigor estamos entre los posibles candidatos a millonario.

Debemos esperar al sortero en que, de un bombo que contiene las 49 bolitas, salen los 6 números afortunados que, de coincidir con los marcados en nuestro boleto, nos producirán una agradable sorpresa.

El asunto tiene un ligero inconveniente. La probabilidad de que nuestros seis números coincidan con los seis extraidos del bombo es bastante pequeña, de uno entre 14 millones, aproximadamente. Vemos que es algo difícil conseguir un pleno en la primitiva en que, a diferencia de las quinielas futbolísticas, no tenemos la ayuda que puede significar el conocer a los equipos que participan en los encuentros.

APUESTAS MÚLTIPLES

Dado que jugar con sólo seis números es disponer de muy pocas posibilidades de éxito, existen las apuestas múltiples. Supongamos que queremos apostar a los números 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7. Dado que sólo podemos utilizar apuestas de seis números deberíamos rellenar las siguientes apuestas: 123456, 123457, 123467, 123567, 124567, 134567, 234567. Para ello necesitaríamos más de un boleto, con el consiguiente engorro para el usuario.

Para evitarlo, se nos da la posibilidad de hacer apuestas múltiples. En el ejemplo de arriba, podríamos marcar, en un sólo bloque 7 números distintos. Se trata, únicamente, de una forma abreviada; pero obviamente no pagaremos sólo 100 ptas. por esta apuesta múltiple. El coste será el mismo que si hubiéramos hecho la apuesta por separado. Simplemente nos evitamos el tener que rellenar muchos boletos. Especialmente si hay queremos asegurar 8, ó 9 ó 10 números.

EL PROGRAMA

EL programa LOTO surge para satisfacer otra necesidad. ¿Qué ocurre si, en lugar, de querer acertar un pleno al 6, nos conformamos con acertar 5? Es decir, marcamos, por ejemplo 12 números. Si los seis que salen del bombo están entre los 12 que hemos escogidos nos conformamos con acertar cinco números. El inconveniente de este método es que las ganancias se reducen sustancialmente (no es lo mismo acertar seis que cinco); pero también se reduce enormemente el coste de las apuestas.

El programa que presentamos en este artículo es precisamente el encargado de calcular estas apuestas múltiples, llamadas reducciones. El programa es capaz de calcular reducciones al 5 (asegurando cinco aciertos), al 4 y al 3 que, claro está, son la apuestas más baratas.

Se trata, en definitiva, de un programa que os permitirá aseguraros muchos ratos en este popular juego, y a un precio más que asequible. Vale la pena.

ZetaOchenta

```
LOTO      A.P.N.Systems presenta:
          -- LOTERIA PRIMITIVA --
          realizado por X.Sánchez
          para Manhattan Transfer
          versión PC por ASP Soft

Calculando ...                       BOLETO: 1

Reduccion de 12 numeros al 3          1   2   3   4   5   6
Numero de combinaciones     : 4       1   2   7   8   9  14
Precio de las combinaciones: 400      3   4   7   8  47  48
Numero de boletos           : 1       5   6   9  14  47  48
```

FACE 1

FACE 2

FAC

VAMPIRO

Un programa como los de antes

Pese a que hoy por hoy sea difícil de creer, nuestro país contó en un pasado no demasiado remoto con programadores de excelente calidad. Títulos como FRED, ABU SIMBEL PROFANATION, e incluso el sencillo pero divertido SAIMAZOON, serán recordados durante muchos años. Manhattan Transfer, con Vampiro, ha querido echar la vista atrás y recordarnos que el software de calidad no precisa multicargas.

CASTILLO VAMPIRE

Al despertar te das cuenta de que estás rodeado de muros de piedra en un extraño laberinto húmedo y desagradable. Ante ti puedes adivinar la silueta de tu ordenador, agazapada en la oscuridad de la estancia. Sabes que sólo hay una forma de salir, y que los peligros en el camino son prácticamente insalvables. Además, no te gustaría perder el pellejo en la primera trampa con la que tropieces.

Sólo tienes una salida, hacer jugar a Guillermo en tu lugar. Conectas rápidamente tu ordenador. Por suerte, en la casi total oscuridad, eres capaz de localizar el interruptor del monitor. Ahora la débil iluminación te permite descubrir el lugar en que te encuentras. No estás en una habitación, sino al final de un pasillo sin salidas. Sólo observas, al fondo, una trampilla que probablemente lleve a un piso inferior. ¿Qué peligros te esperan tras ella?

La carga del juego te parece eterna en estos momentos. La pantalla de presentación lleva ya un buen rato en pantalla y el cassette todavía sigue girando con su ritmo pausado. Han pasado sólo 4 minutos desde el inicio de la carga; pero te han parecido horas.

TU ÚNICA SALIDA

Lo intuyes. Estás seguro de que has ido a parar al interior del castillo Vampire. Aventurarse por sus corredores significa la muerte segura. Nadie ha conseguido salir nunca de entre sus muros. Tú cuentas, sin embargo, con la ayuda de Guillermo, el personaje del juego.

Guiándolo a él a través de los pasadizos del castillo podrás saber exactamente dónde residen los peligros y cómo deberás superarlos. Sabes, además, que Guillermo dispone de seis vidas para realizar su aventura. ¿Serán suficientes para lograrlo? Del éxito de Guillermo pende tu vida, así que agarras el joystick tan fuerte como puedes y empiezas a recorrer la peligrosa aventura.

El objetivo del juego, como ya puedes adivinar, es el de conseguir que Guillermo salga del castillo Vampire. Sólo así podrás conocer, no sólo el camino correcto, sino la forma de evitar a cada uno de los diferentes monstruos que aparecen a lo largo del recorrido.

El juego, nada más cargarse, recuerda al famoso Profanation de DINAMIC. Sin embargo, no te asustes, en este caso la dificultad no es tan alta y resulta sencillo terminar el juego (especialmente para nosotros que tenemos el cargador de vidas infinitas). Si deseas terminar el juego, eso sí, deberás armarte de paciencia y de un joystick de precisión.

EL COFRE DE LOS MIL TRUCOS

Como no queremos que te quedes con las ganas de terminar el juego —y por lo tanto encerrado de por vida en el castillo Vampire— te vamos a contar unos cuantos trucos para que puedas terminar las cuatro primeras pantallas del juego. Sabiendo esto, el resto de pantallas son cosa de niños.



FACE 3

FACE 4

Como puedes ver en las ilustraciones, en la pantalla 1 empiezas desde la esquina superior izquierda del terreno dejuego. Debes ir hacia la izquierda y dejarte caer la segunda vez que la calabera pase bajo ti, cuando el vampiro esté a tu izquierda. Hay que bajar rápidamente los dos pisos. Quédate en el central y no vivirás para contarlo.

Una vez llegado al piso inferior, debes correr hacia la derecha a toda prisa, y cuando te encuentres a mitad de camino entre el punto de bajada y el primer escalón de la parte derecha, salta hacia la derecha. Si lo haces más tarde probablemente acabes en las manos del fantasma que te espera.

Pasar al fantasma es la cosa más fácil del mundo. Tan sólo tienes que esperar a que deje un hueco suficientemente grande como para que puedas pasar por debajo.

Llegas entonces a la segunda pantalla.

Aquí la cosa es un poco más complicada. Si eres rápido podrás saltar al murciélago cuando esté aproximadamente en mitad de la pista. Si lo has hecho así, con otro salto podrás saltar por encima del fantasma y llegar a la parte derecha de la pantalla, donde podrás tener un pequeño descanso.

Ahora sólo tienes que esperar a que la calabera esté bajo tus pies y saltar. Ella irá hacia la izquierda y tú podrás pasar a la siguiente pantalla.

Guiando a Guillermo a través de los pasadizos del castillo podrás saber exactamente dónde residen los peligros y cómo deberás superarlos.

Has de tener cuidado, porque de vez en cuando las piedras se mueven, con lo que un camino seguro puede convertirse en una trampa mortal.

La tercera pantalla es sencilla, pero requiere bastante precisión. Esta vez empiezas cayendo por la parte derecha de la pantalla. Desplázate a la izquierda y sube a la plataforma que verás a la derecha del fantasma. Cuando el fantasma está abajo de todo, salta por encima de él. No te muevas durante unos instantes, y cuando el murciélago se te acerque salta por encima de él. Cuando toque la pared izquierda mueve tu joystick rápidamente hacia la derecha para, de esta forma, librarte de la planta carnívora que te espera al final de tu caída.

El objetivo del juego, como ya puedes adivinar, es el de conseguir que Guillermo salga del castillo Vampire.

La cuarta pantalla —la última en la que te vamos a ayudar— tiene una dificultad similar a la anterior. En primer lugar debes bajar al piso inferior. Ningún problema. Cuando el fantasma esté a la altura del candelabro, salta por debajo de él y sitúate en la plataforma que hay bajo el candelabro. Ahora debes esperar a que el murciélago se aleje y vuelva a acercarse. Cuando esté aproximadamente a la mitad del camino, deberás saltar por debajo del fantasma y alcanzar la plataforma por la que se mueve el murciélago, rápidamente deberás saltar sobre él, con la fuerza justa para caer en el borde de la plataforma; pero sin tocar la calabera que no para de subir y bajar. En cuanto la calabera haya pasado por delante tuyo (subiendo claro), te dejas caer (¡nada de saltar!) y escapas por la parte inferior derecha de la pantalla.

Hay nuevas pantallas, con mayores dificultades, pero sin nuevos peligros. ¿Conseguirás salir del castilo? ¡Cuida de Guillermo, es tu única forma de escapar!

ZetaOchenta

FACE 5

FACE 6

AFRICAN RAIDERS-01

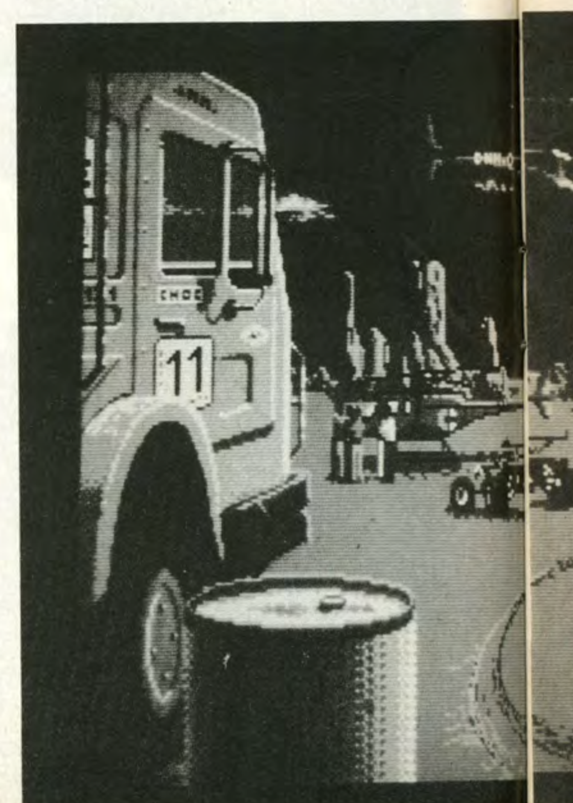
LO ULTIMO DE SYSTEM-4

AFRICAN RAIDERS es una nueva versión del mítico rally París-Dakar, realizada con una calidad gráfica y un realismo difícilmente superables. Seguramente pensaréis que ya existen muchos juegos de este tipo, pero podemos aseguraros que este precisamente es el definitivo. De lo contrario, el autor de este artículo no se habría quedado literalmente "pegado" durante tres noches seguidas a su monitor, tratando de terminar todas las etapas sin sufrir un ataque cardíaco en el intento. ¿Parece que exagero? Pues juzgad por vosotros mismos:

El programa comienza con una buena digitalización musical seguida de algunos efectos destinados a ir "creando ambiente". Una pantalla fija, animada con soberbios gráficos, nos muestra al equipo de mecánicos poniendo el vehículo a punto, mientras un helicóptero de la organización de carreras sobrevuela la zona. Después, el coche arranca y se coloca sobre la línea de salida, junto al resto de los participantes. Cuando el juez-árbitro da comienzo a la prueba, los numerosos coches y motores competidores se ponen en marcha entre una tremenda polvareda y se alejan dirección al oasis de In-Salah. Si aceleramos el vehículo lo suficiente, y además no tenemos averías, ni nos perdemos en el desierto, ni nos quedamos sin gasolina, al poco tiempo comenzaremos a dar alcance a los más rezagados. No importa que lleguemos los últimos, ya que en una carrera por etapas siempre se tiene oportunidad de recuperar tiempo en el recorrido siguiente, pero de todos modos jugamos para ganar, porque de eso se trata.

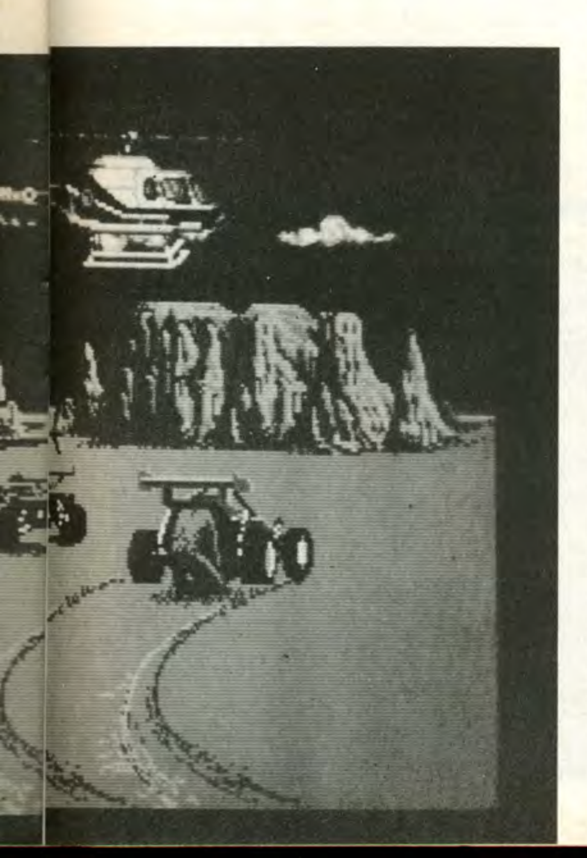
A lo largo del camino, nos encontraremos con dunas, cambios de rasante que harán "volar" el coche unos metros, bidones viejos que valizan el recorrido fijado por la organización, camellos, letreros indicadores, oasis, rocas, zonas petrolíferas, restos de vehículos abandonados, esqueletos de antílopes, árabes haciendo auto-stop, e impresionantes paisajes de fondo sobre el horizonte. Por si toda esta ambientación no bastara, a mitad de recorrido puede comenzar a anochecer, cambiando las tonalidades del escenario y reduciéndose la visibilidad ligeramente.

El panel de control contiene abundantes y complejas informaciones sobre todo lo que interesa conocer durante el desarrollo de la carrera, aunque a diferencia de lo que ocurre con otros juegos similares, el número de teclas necesarias para manejar el vehículo están reducidas al mínimo. De hecho, jugando con joystick se puede prescindir completamente del teclado. Esto supone una gran sencillez de ma-



nejo sin renunciar a la sofisticación inherente a este tipo de máquinas todoterreno. En concreto, el panel incluye indicador de caja de cambios, selector de tracción, cuentakilómetros, contador kilométrico de etapa, brújula electrónica, indicador de carburante, y pantalla de ordenador de a bordo. El cambio es semiautomático, pudiendo elegir entre marcha hacia adelante, marcha atrás y punto muerto. La tracción, normalmente limitada a un sólo eje para obtener mayor velocidad sobre superficies firmes, se puede hacer extensible a las cuatro ruedas, aunque esto reduce la velocidad considerablemente. Por último, el ordenador y la brújula ofrecen información vital para el control de itinerario y otros aspectos relacionados con el desarrollo de la etapa, como pueden ser la posición del vehículo en el mapa, el tiempo conseguido por el lider, o el tiempo aproximado que falta para llegar a meta.

Todo lo que hemos mencionado hasta ahora, define por sí sólo a un buen simulador de rally. Sin embargo AFRICAN RAIDERS es algo más que eso. En su desarrollo se han incorporado numerosas innovaciones que contribuyen a dotar al programa de ese "algo" que siempre ha faltado a los demás: en primer lugar, el jugador no está restringido a un recorrido fijo, delimitado por una carretera de la que no se puede salir, y más allá de la cual todo es simple decorado, sino que puede salirse de éste para buscar su propio itinerario alternativo, descubriendo "atajos" y arriesgándose a perderse. En otras palabras, se puede decir que el juego es realmente tridimensional, en el más amplio sentido de la palabra. Además, la ambientación gráfica, la reproducción de todos los elementos que rodean a este tipo de competiciones, y la libertad del corredor para hacer aquello que normalmente no puede en otros programas constituyen un conjunto sumamente realista. Por poner un jemplo, hasta el mero detalle de la "marcha atrás" supone una prestación que no solemos encontrar en juegos similares. Por todo ello, creemos que AFRICAN RADIERS es uno de los mejores programas actualmente disponibles para ATARI y AMIGA.



Naturalmente, no podíamos terminar este comentario sin añadir unos cuantos consejos útiles. Allá van:

Al observar el mapa de carrera, comprobarás que el recorrido "oficial" da demasiadas vueltas; afortunadamente, en el desierto siempre se puede seguir el camino recto hacia cualquier punto, pero hay que tener en cuenta los obstáculos. Las manadas de camellos te obligarán a reducir la velocidad a menos de 100 km/h para evitar colisiones, al igual que las áreas con restos de vehículos abandonados. En el caso de los bancos de arenas sueltas, deberás usar la tracción a las cuatro ruedas, lo cual te permitirá alcanzar una velocidad máxima de unos 85 km/h. Recuerda cambiar a la tracción normal en cuanto pises arena firme, ya que de lo contrario no podrás alcanzar grandes velocidades. Una vez que salgas del camino marcado, guíate por la brújula electrónica. Aprende a orientarte teniendo en cuenta los grados (0ĭ=Norte, 90ĭ=Este, 180ĭ=Sur, 270ĭ=Oeste), y la cuadrícula del mapa. Cuando estés próximo a la llegada, necesitarás encontrar de nuevo la carretera para pasar por meta; si no lo haces, corres el riesgo de rebasar la línea y perderte en territorios fuera de control. Siempre que circules por el camino señalado, deberás mantener una velocidad inferior a los 90 - 100 km/h para no salirte de las curvas y no estrellarte con demasido peligro contra los bidones. Observa que si te chocas contra éstos a una velocidad media de 80 km/h los derribarás sin que pase nada, mientras que si lo haces demasido rápido o demasido despacio tu vehículo se detendrá o se accidentará. No te preocupes por el carburante: al final de cada etapa se rellenará el depósito. No obstante, ten cuidado de no dar demasiadas vueltas antes de llegar a meta, por que si gastas las reservas, de fuel antes de terminar, te quedarás inmovilizado en mitad del desierto, y la organización de carrera tendrá que remolcarte y penalizarte.

Ernesto del Valle.

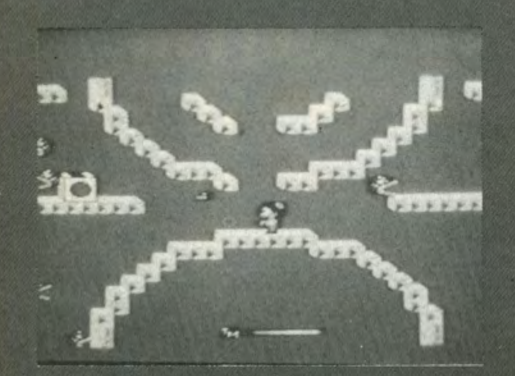


MOTOR MASSACRE

¡Mira que es malo esto!

De cuando en cuando ERBE nos trae también algún juego que no merece tal calificativo. Motor Massacre es un juego cuyo argumento podria salvarse de el quema; pero no ha sabido ser bien realizado. Tras el Gran Holocausto Biológico debes eliminar al Dr. Noid. Para ello dispones de un ATV blindado y equipado con un arma de gran potencia. El juego transcurre con una perspectiva aérea sobre la ciudad semidestruida. Debes, con tu ATV, localizar las entradas de los edificios; pero otros muchos vehículos intentarán destruirte. La idea, como ya hemos dicho, no es mala; pero la realización deja bastante que desear. Ni el coche se pilota cómodamente, ni los disparos disparan donde debieran, y además a veces explotan coches a los que no has disparado. Dentro de los edificios el panorama empeora todavía más, y es que este juego no hay por dónde cogerlo.

LOS MEJOR
TRUCOS PA
TU CONSOL



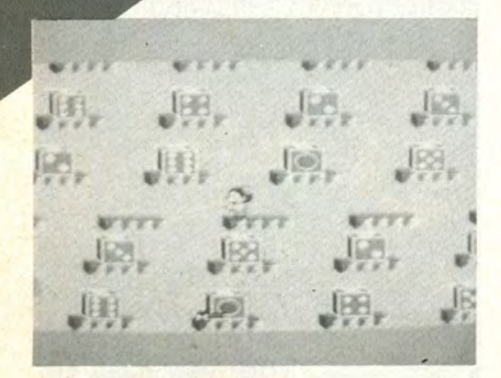
TEDDY BOY (SEGA)

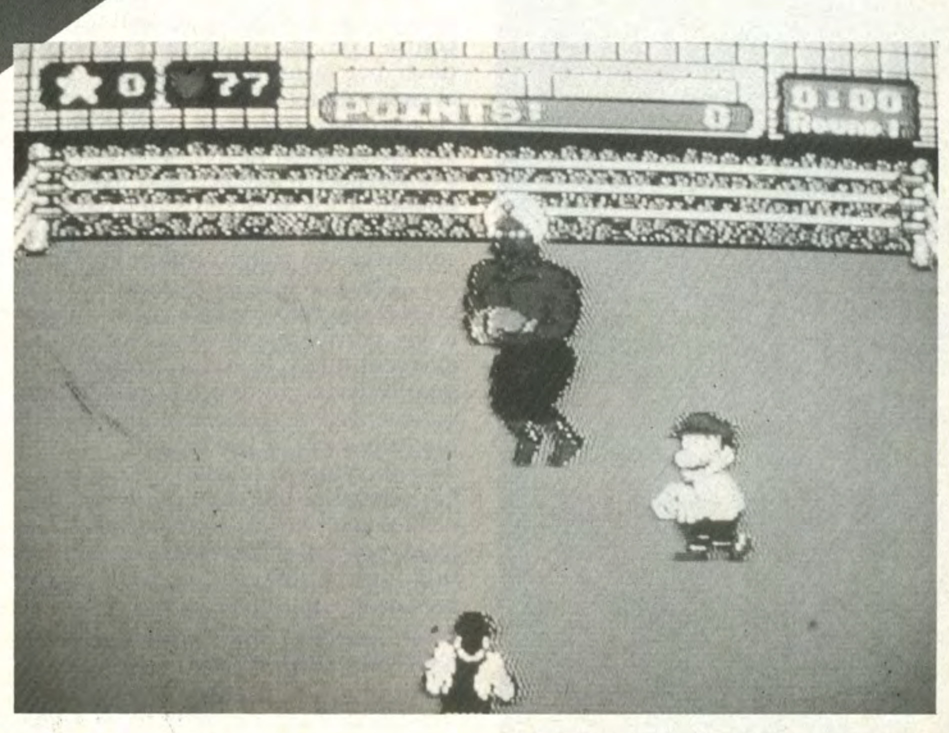
Cuando aparezca la pantalla de presentación direcciona el cursor según este orden: arriba, abajo, izquierda y derecha. Al surgir una nueva pantalla presiona el cursor primero hacia arriba y luego hacia abajo nueve veces. Pulsa después el botón 1 y selecciona el round por donde quieres comenzar la partida moviendo el cursor hacia ambos lados.

MIKE TYSON PUNCH OUT (NINTENDO)

En este juego al llegar al combate con el campeón del mundo, Tyson, puede que ocurra (será lo más probable) que del primer mazazo de sus puños caigas KO; a lo cual habrás de comenzar de nuevo introduciendo la tercera clave. Esta clave te llevará previamente a un combate contra Super Macho man; si pierdes contra él descenderás de ranking y tendrás que pelear contra Don Flamenco. Esto último puedes evitarlo reseteando la máquina si pierdes contra Super Macho man, puesto que la clave permanece en memoria y tan sólo has de pulsar start para comenzar otra vez.

Os adjuntamos el tercer password para empezar en el combate contra Super Macho man: 056 093 6683. Si os fijáis bien en el sumario del número 7 de Mega Joystick os dábamos, muy a escondidas, la primera de las claves.





RES
ARA
LA

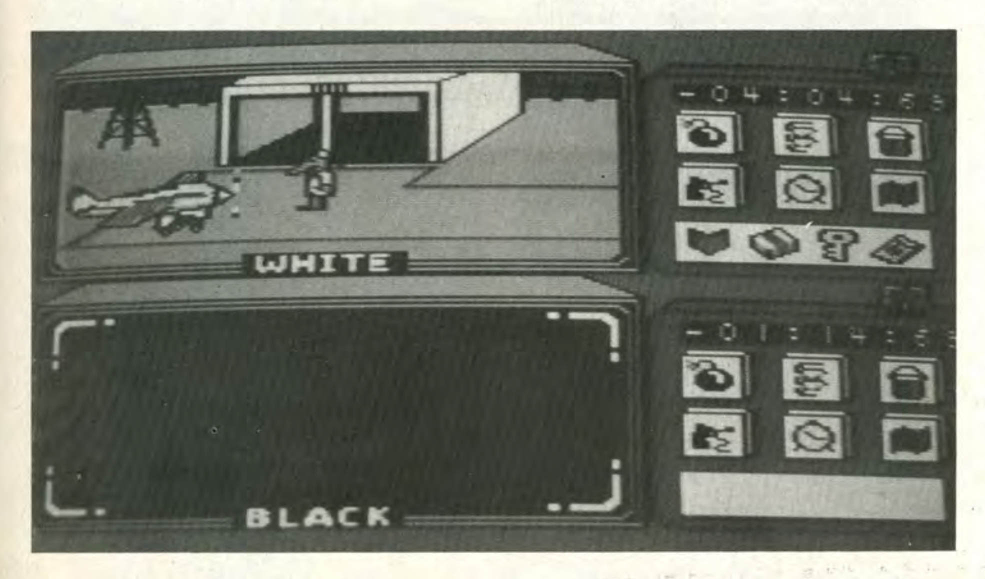
PHANTASY STAR (SEGA)

Atención, esta es la continuación de la carta de Diego Torres aparecida en el Club Sega.

"Lo primero que hay que hacer en este juego es meterse en la cueva y coger el cofre. A continuación sal al bosque y mata SWORMS hasta tener doscientas mesetas (ve a la casa de tu amiga en la ciudad para descansar cuando pierdas mucha energía). Después ve a la ciudad costera y compra el SECRET (insiste varias veces ya que no lo vende a la primera). Luego dirígete a la ciudad y busca por las casas hasta conseguir el LANCONIAN POT. Con el SECRET (que resultará ser el ROADPASS) vete al aeropuerto y compra un pasaporte (te costará cien mesetas). Sube a una nave y vete al otro planeta. En una de las dos tiendas de allí el vendedor te dirá que "si le compras un animal que habla por dos billones de mesetas"(?); contesta que no, y te responderá que "si se lo cambias por el LACONIAN POT". Dile que sí, y MYAU (el animal que habla) se unirá a ti. Después vuelve al planeta y vete a la cueva que hay al sur de la ciudad: entra y busca a ODIN que está convertido en piedra. Utiliza el líquido que MYAU lleva consigo y lo convertirás de nuevo en un hombre. Busca por la cueva y encontrarás la brújula (COMPASS). Vete al EPPI FOREST (donde antes no podías entras) y un viejo te hablará de algo llamado DUNGEON KEY. En la cueva que hay al lado de tu casa busca ahora un cofre con la DUNGEON KEY. Sigue la línea costera (cuidado con los monstruos marinos pues son muy peligrosos) hacia el norte y entra en la cueva. Usa la DUNGEON KEY para abrir la puerta y busca al PASTELERO que por mil mesetas te dará un pastel. Ahora vete al otro planeta, visita al rey (te dejarán pasar por el pastel) y entonces busca en la cueva del desierto a NOAH. Cuando lo encuentres podrás comenzar la aventura. Desde luego el juego no acaba aquí, pero de momento lo dejo para que sigáis vosotros. En otro momento os contaré el final."

SPY VS. SPY (SEGA)

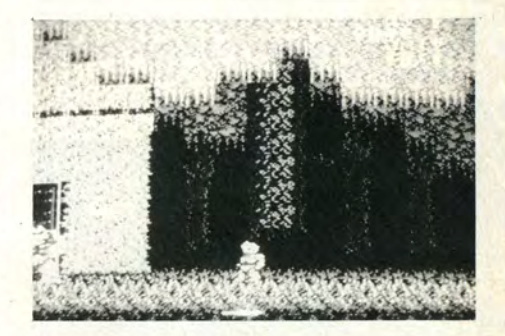
El mejor truco para este juego está en tenderle trampas al espía negro. Sabiendo esto podemos colocar bombas (mediante la selección de iconos) en los lugares que imaginamos serán visitados por el otro espía. Podemos, incluso, permitirle que se haga con la mayoría de los objetos. En este ejemplo, cuando mueva un armario, pongamos por caso, la bomba estallará y tan sólo tendremos que ir hasta el citado armario para recoger el maletín. Ser un experto en el manejo de trampas puede repercutir en la victoria final.



GHOST'N GOBLINS (NINTENDO)

En las pantallas de los diablos (segunda sección de la tercera fase) tras haber liquidado a los dos primeros, si subes por la segunda escalera casi hasta el final y la vuelves a bajar te encontrarás a la derecha con un rey que te dará 10.000 puntos. Si vuelves a subir la escalera y te vas por la derecha te ahorrarás el matar un diablo. Por último mata al tercer diablo saltando hacia la izquierda; de esta manera conseguirás la armadura y con suerte el diablo desaparecerá. Además, antes de saltar por el precipicio, salta por el primer escalón hacia la derecha y serás recompensado con 5.000 puntos.

Truco cedido por David Castillo de Pamplona.



KUNG FU KID (SEGA)

En este juego nos podemos hacer servir de "la regla del quinto sprite" para acabar fase tras fase y sin problemas. Tan solo deberemos ir saltando por encima de los enemigos que vayan apareciendo; y si logramos que nos persigan tres enemigos de a pie no nos aparecerá ninguno más por delante nuestro hasta el final de la fase. Con un poco de suerte podremos acabar con el enemigo al final de la etapa y, si es así, podremos repetir el truco durante todo el juego hasta terminarlo en unos minutos.

CLUB NINTENDO

¡De interés para todos los usuarios de la consola Nintendo!. Esta nota os viene a decir que, si os fijáis bien, en algunos cartuchos de esta consola se os adjunta un cupón; el cual, mediante

una módica cantidad anual, os hará socios del Club Nintendo europeo. Además, ser socios del Club os reportará, entre otras ventajas, contactar con usuarios de toda Europa, disponer de trucos, competir con usuarios de otros paises, conocer las novedades que se avecinan, etc. Y todo ello recibiendo mensualmente una publicación dedicada al género. Así que, si os interesa, ahí va la siguiente dirección a dónde tenéis que dirigiros:

CLUB NINTENDO
PO Box 30
Coventry
CV1 3Br (United Kingdom)

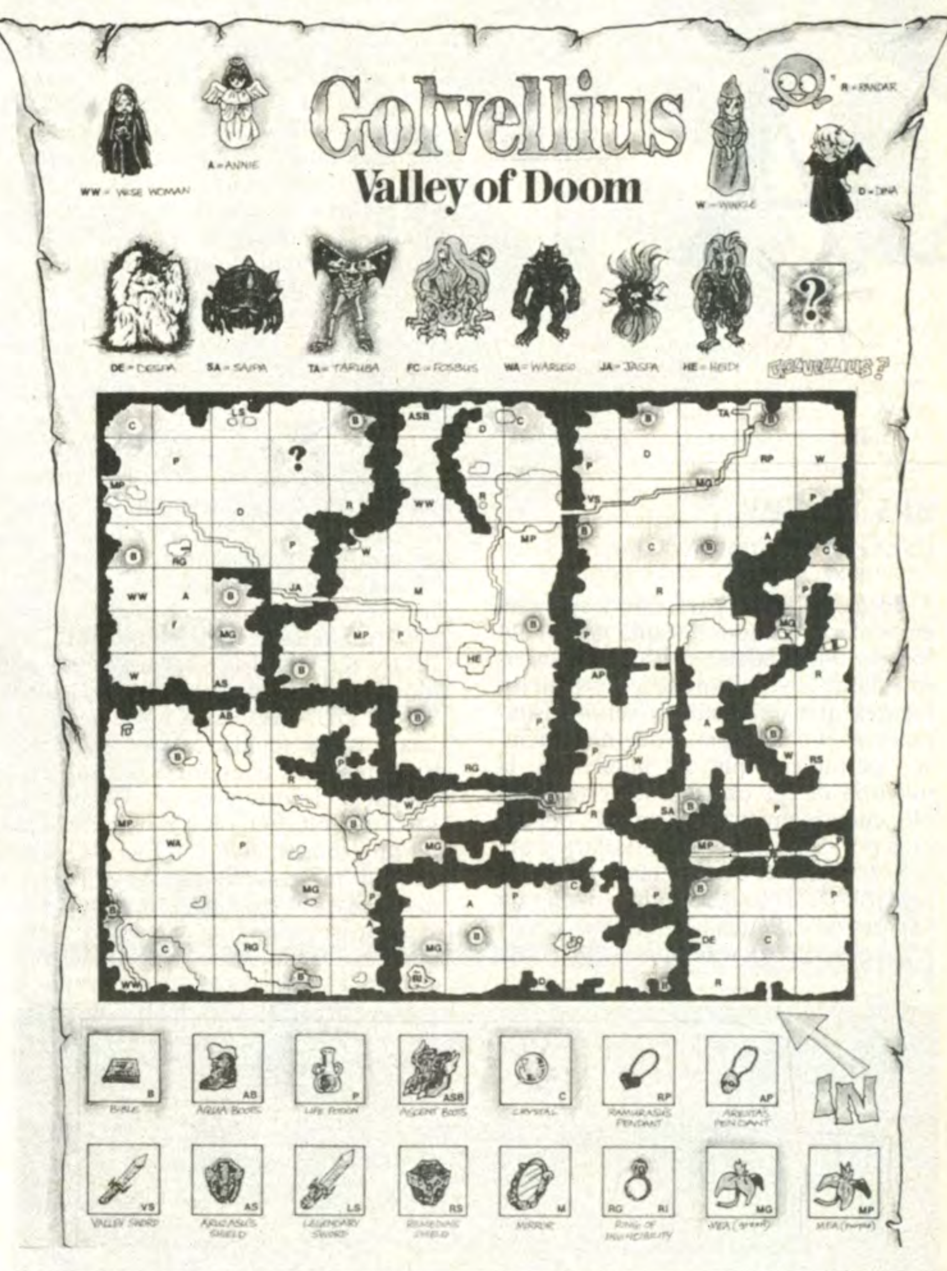
GOLVELLIUS (SEGA)

A continuación os ofrecemos dos elementos imprescindibles para dar por terminado un juego que, de otra forma, requeriría muchas horas. Estos trucos han sido cedidos por C+VG.

De momento aquí va un código para comenzar la partida con 18 vidas, sólo Golvellius para matar, llevando la espada Legendaria, con el escudo Remedia, las botas aladas, el anillo de la invisibilidad, la flor Mea y el espejo: UPDZ CPTB 72CK XCS2 3PP3 B7NE MMNA MOFS.



También os incluimos el mapa del juego, con lo que sumado al password anterior, ya nada más te quedará encontrar a Golvellius.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (SEGA)

Intentad destruir todos los signos de interrogación. Tened por seguro que si halláis un fantasma en el próximo interrogante encontraréis una vida extra o un brazalete.

Truco cedido por Javier Herreros Tejada de Huelva.

LA LEYENDA DE ZELDA (NINTENDO)

Antes de exponer unas localizaciones de interés vamos a numerar el mapa que se adjunta dentro de la caja del cartucho. Este mapa lo repartiremos en una parrilla de 16 x 8.

Para empezar tú comienzas en 8E 8S y como obligación tendrás que comprar el escudo mágico (se puede encontrar en 14 E 5S). La entrada te la revelarán los árboles del arroyo. Ahora dirígete a 2E 3S. Allí encontrarás un subterráneo secreto en el tercer sepulcro de la segunda hilera. Dentro de este subterfugio habrás dado con la espada mágica. Después recoge la carta (en el interior de la poción) que te dará el viejo de 15E 0S y entregásela a la vieja de 5E 8S (¡sorpresa!). Para seguir empuja la roca de 10E 8S y descubrirás un atajo. El brazalete del poder estará oculto bajo uno de los caballeros de 5E 2S.

Para concluir esta aventura necesitarás tener la exacta localización de cada uno de los niveles:

-El nivel 1 está en 8E 4S.
-El nivel 2 en 13E 4S.
-El nivel 3 en 5E 8S.
-El nivel 4 en 6E 5S.
-El nivel 5 en 12E 0S.
-El nivel 6 en 3E 3S.
-El nivel 7 en 3E 5S.
-El nivel 8 en 14E 7S.
-El nivel 9 en 6E 0S.

Sin embargo, localizar estos lugares puede ser tedioso, ya que para entrar en ellos habrás de cumplir ciertos requisitos. De todas formas esta última labor la dejamos para ti.

BESTIAL WARRIOR... ¡BESTIAL!

Dinamic está empezando a sorprender más por sus complicadísimas maniobras publicitarias que por sus juegos. Mala señal cuando esta productora se hizo famosa por juegos como Camelot Warrior o Profanation. La calidad no necesita nada más.

Y ya van dos veces. Sí, remontaros a nuestro útimo número, donde yo mismo me encargué de atacar "Rescate Atlántida", también de Dinamic. No tenemos nada contra ellos, pero es que últimamente parecen incapaces de editar algo con un mínimo de dignidad. A pesar de lo que diga esa revista grande, grande, grande.

Después de una excelente pantalla de carga (algo tenía que haber bueno), nos enfrentamos a un sobrio menú de opciones que recuerda muchísimo al de Comando tracer. Ah, es que sus programadores son los mismos, vale, se les perdona. Lástima que no hayan imitado al tracer en su totalidad.

Ni el desarrollo del juego se salva de la quema. A través de multitud de pantallas francamente mal realizadas deberemos buscar diversos objetos que nos permitirán acceder a niveles superiores de juego. Eso sí, siempre que tengamos moral para seguir y seguir.



Los autores del programa, Zeus Software, han tenido una trayectoria desigual pero descendente. Su primera producción, Hundra, publicada ya por Dinamic, resultó ser un juego de lo más entretenido, muy en la línea de los típicos juegos de la primera etapa Dinamic, con una gran cantidad de efectos gráficos que le dotaban de gran originalidad. Incluso se llegó a publicar en el extranjero, y en Inglaterra bajo el sello Mastertronic concretamente, un verdadero orgullo para cualquier programador novel.

Después de abordar la confección de las conversiones de este primer éxito se volcaron en Comando Tracer, que les tuvo ocupados durante bastante tiempo. El resultado fue un producto que superaba con creces a Hundra gracias a un muy bien resuelto desarrollo y aún mejores gráficos, aunque extremadamente difícil.

En este programa se empezaban a notar algunos de los fallos que se han convertido en protagonistas del Bestial Warrior. Una excesiva carga de color en los sprite, movimiento muy rápido pero que conduce al error forzado y una gran pobreza en la variedad gráfica de los decorados.

Comando Tracer fue comentado extensamente en nuestra revista, y alabado por sus indudables cualidades.

Y llegamos a Bestial Warrior. Pasemos a analizarlo con mayor detenimiento. Los decorados, construidos a base de bloques gráficos de escasa calidad, resultan molestos por su repetividad y tendencia a lo que los ingleses llaman "blocky", es decir, la cuadratura absoluta para evitar cualquier mezcla de atributos.

Tenemos que añadir a este poco atractivo panorama unos personajes que no son más que un refrito de anteriores viejos conocidos de la casa. Los dragones que surgen en los lagos del segundo nivel tienen la misma función que los que aparecían en Phantis (perdón, Game Over Two), los soldados enemigos son clavaditos a los de Game Over, el personaje está inspirado en Freddy Hardest, las montañas son iguales que las de Hundra, la rutina mapeadora es idéntica a la de este último...en fin, os podéis imaginar por dónde van los tiros.

Si al menos el juego fuese divertido de por sí, todo esto pasaría más o menos desapercibido o sería perdonable, pero ni por esas. Basándose en la estructura laberíntica de Hundra, se han creado cuatro niveles con prácticamente la misma ambientación gráfica entre sí que restan mucha espectacularidad al juego.

Esperemos que se den cuenta al fin de que así no se hacen juegos y sus mejores tiempos vuelvan, aunque en el fondo estamos seguros de los tiempos pasados, cuando son mejores, nunca vuelven.

Por Jesús Manuel Montané.

VINDICATORS

Los juegos de acción parecen haber vuelto con más fuerza que nunca después de un breve paréntesis dominado por los de estrategia para dieciséis bits. Siempre es bueno reencontrarse con los viejos amigos...

En el último PC show, Domark consiguió un más que interesante contrato de Tengen, la división arcade de Atari, asegurándose los derechos para cinco juegos de máxima actualidad en los salones: Xybots, Toobin, Dragon Spirit, APB y Vindicators —el primero en aparecer y del que vamos a hablar extensamente en este artículo.

La máquina original de Vindicators es una de mis favoritas, por su rapidez y adicción (a pesar de que los gráficos no son nada del otro jueves). Por este motivo, la conversión tiene un gran interés digamos que inherente. Hace un mes nos llegaron las primeras noticias del acuerdo de Domark y desde entonces espero pacientemente la llegada del juego, no como, no duermo, no...¡ah! Parece que se ha terminado de cargar. Veamos

El argumento no es precisamente lo que se llama un portento de originalidad, pero al menos tiene su punto de gracia. El omnipotente imperio Tangent (sí, más o menos como Tengen, no se lo tienen creído ni nada) ha ido conquistando la galaxia haciendo uso de todo tipo de ingenios bélicos realmente curiosos (¡Se me acaba de ocurrir el motivo de tanta movida en las productoras de software!) y lo único que se interpone entre el dominio absoluto del imperio y unas vacaciones en Andrómeda son un par de tanques, rojos ellos, pilotados por dos temerarios comandantes, quienes han decidido quedarse por lo menos con un trocito de su planeta de origen (es que estos chicos de Dinamic quieren resistir hasta el último momento).

La organización Tangent está dividida en catorce sectores, cada uno dotado de cinco niveles. El objetivo es entrar en cada un de los sectores, y destruir su centro de control, situado (quién lo iba a decir) en el quinto nivel precisamente. Cortito, lo que se dice cortito, no es el juego. En la catorceava zona, fase, o lo que sea, nos enfrentaremos con el gran capitoste, un tremendo monstruo que se erige como único eslabón entre la libertad y el imperio Tangent.

Al principio de cada misión debemos elegir entre dos modos de juego, el de un jugador y el de dos, que por una vez pueden jugar a la vez. Se ha de reconocer que esta opción funciona a la perfección y proporciona una alternativa suplementaria cuando te has cansado de jugar sólo (¡si hasta te puedes cargar a tu compañero!). También podemos elegir entre tres niveles de dificultad que corresponden a sendos niveles de la nave. Dependiendo de por dónde queramos empezar obtendremos una mayor o menor bonificación.

Después de todas estas formalidades, la acción comienza. Pero vaya, se parece a Gauntlet, muchísmo además. La perspectiva pseudotridimensional (toma palabreja) es la misma, podemos constatarlo. El tanque se mueve de la misma forma que nuestro viejo amigo el brujo. La pantalla además se desplaza también en scroll vertical y horizontal utilizando ¡la misma rutina! que Gauntlet.

Las estaciones tienen buenas defensas, están infestadas de tanques enemigos y torretas de combate que no dudan en soltarle una buena ristra de disparos cuando se les antoja. Cualquier movimiento tiene como respuesta el ataque sistemático de todos los enemigos que en ese momento se encuentran en pantalla, con lo que el nivel de dificultad está garantizado.

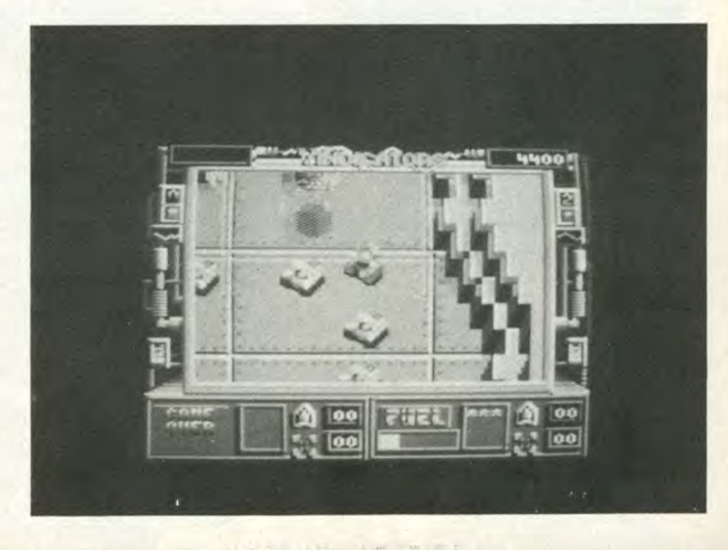
En niveles más avanzados del juego, este agobio se hace todavía mayor con la aparición de super tanques, cañones de gran longitud y barreras electrifidadas que para colmo de males necesitan tropecientosmil disparos para ser abatidas.

Durante nuestro paseo por las instalaciones de la base enemiga podremos recoger una serie de estrellas que pueden ser usadas para aumentar el potencial de que disponemos, haciéndose imprescindibles en los niveles superiores. Lo más conveniente será usar el escudo cuantas veces sea posible, ya que evitará el descenso inmediato del nivel de energía. El problema está en que para conseguirlo se necesitan diez de esas estrellas y no son fáciles de conseguir.

También disponemos de la opción de aumentar el poder de disparo de nuestra propia nave, pero no os recomiendo que la uséis, ya que el cambio es mínimo en la efectividad.

Las estrellas de forma absolutamente aleatoria, provocan la aparición de túneles que permiten el acceso a secuencias más elevadas. Al final de





cada una de ellas nos enfrentaremos a un nutrido destacamento de tanquetas enemigas cuya rapidez de movimiento hará muy difícil la eliminación. Después de este calvario haremos una última elección; aparecerán ante nostros un par de llaves magnéticas y sus correspondientes puertas, que naturalmente son las de acceso al siguiente nivel. Si nos equivocamos de puerta o de llave deberemos intentarlo de nuevo, y si fracasamos volveremos al principio.

La versión ST de Vindicators es muy parecida a la máquina original en cuanto a gráficos se refiere, ya que la jugabilidad está muy por debajo. La dificultad es elevadísima, y la conclusión de un nivel puede llevar mucho tiempo, demasido de hecho.

Los sprites están creados con un nuevo sistema de tramado que les da ese aspecto metalizado que hasta la fecha no se había visto en ningún otro juego.

En definitiva, no se trata de un derroche de imaginación ni de técnica, pero puede hacernos pasar muy buenos ratos, a veces hasta divertidos si escogemos la opción de dos jugadores. ¿Qué más se puede pedir?



Por Max

Imaginaros la situación: son las once de la mañana y hemos pasado tres horas en un tren con el único fin de visitar al famoso autor de Elite y Virus, David Brabben, cansados y agotados pulsamos el timbre de la puerta...

DAVID BRABBEN, EL HOMBRE TRANQUILO

El bueno de David nos saluda atentamente, invitándonos a entrar con la mayor de las correcciones. Hace alguna que otra pregunta sobre nuestra revista y si hemos tenido un viaje agradable, aunque por nuestra cara de satisfacción se hace una idea.

Sentados ya en uno de sus enormes butacones iniciamos nuestra sesión interrogatoria

—M.J. : ¿Cómo empezaste en esto que algunos llaman industria?

—D.B. : Bueno, es una historia larga y complicada. Cuando tenía dieciséis años, un amigo del colegio me invitó a ir a su casa para enseñarme un juguete que le había comprado su padre...¡Un PC! ¿Te lo imaginas? Pues nada, nos pusimos a jugar con él y en unos meses me compré un BBC que por su poca popularidad me resultó accesible económicamente. Después me compré unos manuales muy viejos sobre la programación estructurada y empecé a probar todo lo que se me ocurría. Desarrollé un par de rutinas en Basic extremadamente rápidas para una demo y me puse a dar vueltas sobre cómo aprovecharlas. Entonces se me averió el ordenador y durante seis meses no puede programar, tiempo durante el cual otro "amigo" me robó las rutinas. Así hasta hora.

—M.J. : Pero ahora tienes cinco ordenadores en casa

—D.B.: Sólo funcionan dos.

—M.J. : Y, por supuesto no tienes intención de repararlos

—D.B. : Ah, no, me gusta coleccionar computadoras estropeadas. Quiero hacer un museo con ellas cuando ya no se me ocurra nada que programar.

—M.J. : ¿Y Elite ?

—D.B. : Elite vino después del robo de mis rutinas. Quise acelerar muchísimo la conclusión del juego que las aprovechaba para adelantarme a los piratas y me fui con él a varias productoras que parecían estar de acuerdo en que aquello no valía nada.

—M.J. : ¿Entonces?

—D.B. : Entonces volví a Cambridge y pasaron un par de semanas. Me llamó uno de los que habían visto el juego para decirme que en Firebird podrían ayudarme a darle una forma más profesional y me dirigí a ellos. Allí conocí a un equipo de programadores fabuloso que convirtió todo ese lío de logaritmos en Elite. Y lo hicieron bien, se vendió muchísimo

—M.J.: Yo diría que se vendió extremadamente bien.

—D.B. : La verdad es que sí. Hay encuestas que dicen que es el juego má vendido de la historia, pero no sé si creermelas. Si nos basamos en los dividendos que supuso para mí, desde luego no me puedo quejar, pero las cifras se han exagerado mucho, demasiado.

—M.J. : Muchos se han aventurado a decir que la cantidad de royalties que te reportó Elite son la razón de tu larga ausencia del mundo de la programación de juegos.

—D.B. : Bueno, eso no es del todo exacto. Las distintas versiones que se han hecho del juego han sido supervisadas por mí en todos sus detalles, aunque no programadas, y eso da mucho trabajo.

—M.J.: Pero no me dirás que ese trabajo puede ocuparte cerca de tres años.

—D.B. : Evidentemente no, pero durante ese tiempo me puse a crear nuevas rutinas gráficas que fueron dando forma a Virus, el primer programa que he realizado directamente en ocho y dieciséis bits.

—M.J. : Las ventas de este último pro-

De izquierda a derecha David Braven y nuestro corresponsal Jesús M. Montañé en la entrevista que se realizó en el lujoso chalet del programador de Elite.



grama que has mencionado, Virus, no han alcanzado a las de Elite, ni mucho menos. ¿Cuál crees que ha sido el motivo?

—D.B. : Se trata de dos juegos muy distintos. Piensa que Elite se ha estado vendiendo durante cerca de tres años, y aún se sigue vendiendo al mismo precio en algunas versiones. Además el apoyo que recibió desde las revistas especializadas fue tremendo, mientras que la acogida de Virus ha sido mucho más fría. Es algo aleatorio.

—M.J. : ¿Aleatorio?

—D.B. : Sí, yo creo que la vida es algo programado, como un juego. A veces ganas y a veces pierdes, de forma absolutamente aleatoria, por suerte. No creo en el destino.

—M.J. : Pasamos a temas más mundanos. Creo que tienes el proyecto de crear tu propia empresa de software

—D.B. : No es más que un rumor que se difundió a partir de unas declaraciones que hice hace un tiempo. Alguien interpretó mal lo que yo quería decir realmente. Cosas de la vida.

—M.J. : ¿Pero no te gustaría?

—D.B. : La verdad es que no mucho. No me veo organizando grandes campañas publicitarias ni apretando a mis programadores para que tengan sus juegos terminados a tiempo. Soy una persona muy sencilla, no me gustan las prisas ni la grandes ciudades. No puedo imaginarme teniendo que ir a trabajar cada día a Londres en uno de esos horribles trenes directos.

—M.J. : Así pues no piensas moverte de Cambridge

—D.B. : Ni loco, las pocas ideas originales que se me ocurren las pienso y maduro en este refugio. Estás lejos del ruido y de la gente, puedes tomártelo con calma. Me gusta así.

—M.J. : ¿No es peligroso aislarte de esta manera? Puedes perder el contacto con el público

—D.B. : No me preocupa lo más mínimo.

—M.J. : ¿No?

—D.B. : Veras, el público digamos que teórico de los videojuegos es mayoritariamente adolescente, no tiene todavía las cosas muy claras, no tiene interés para mí. Cuando pienso que mis juegos van a parar a sus manos no me siento muy tranquilo. Me gustaría que los usuarios tuviesen una franja de edad más amplia, cabría la posibilidad de realizar títulos más interesantes y olvidarse de Rambos que no tienen ni pies ni cabeza. De hecho esta evolución ya se ha producido en los Estados Unidos. Los chavales juegan con sus cónsolas y los adultos juegan con los ordenadores con un software más desarrollado y estructurado, con juegos Cinemaware, que en mi opinión son maravillosos.

—M.J. : ¿Crees que las cónsolas llegarán a cuajar en el mercado europeo?

—D.B. : Estoy convencido de que sí, aunque no a gran escala. Las ventas de cualquier marca en la actualidad no son espectaculares, pero creo que se mantendrán, lo que creará una base de usuarios lo suficientemente grande como para que justifique la creacción de juegos para esas máquinas

—M.J. : ¿Te interesaría realizar software para cónsolas?

—D.B. : Pues sí, al fin y al cabo son máquinas con enorme capacidad gráfica.

—M.J. : ¿Tienes algún juego favorito?

—D.B. : No juego mucho a lo que hacen los demás, pero me gusta mantenerme al día. Un chico que vive cerca de aquí me trae algunas novedades y la mayoría son horribles. No me gusta tanta violencia. Prefiero programas como "Rocket Ranger" —al que estaba jugando cuando llegamos— o "Tetris". Este último es maravilloso. Parece increíble que a partir de una idea tan sencilla se puedan obtener niveles tan altos de adicción. Hace ya unos meses que lo poseo y no paro de jugar.

—M.J. : Entonces difícilmente habrás visto software español

—D.B. : No he visto muchos juegos españoles, pero me enviaron una copia de uno, no sé como se llamaba esto sí, "Game Over", y hace poco que he visto la segunda parte.

—M.J. : ¿Y bien?

—D.B. : Digamos que no están mal, gráficamente están muy cuidados, pero no es el tipo de juego que yo desarrollaría. Descuidan mucho la jugabilidad, y eso en Inglaterra no se perdona.

—M.J. : ¿Proyectos?

—D.B. : Muchísimos, pero no son exactamente proyectos, son ideas sueltas que se me van ocurriendo pero se que pueden llegar a convertirse en algo concreto. Por ejemplo, estoy escribiendo una novela de ciencia ficción que tiene como base argumental el cuento que se vendía junto a Elite, y creo que si llega a ver la luz puede ser muy interesante, aunque es algo difícil. Me gustaría dejar los videojuegos, empecé con ellos porque veía una salida fácil a mis fantasías personales, pero me estoy cansando ya. El cine o la literatura, aunque no lo parezca, son mercados mucho más abiertos. Uno no puede hacer un best-seller cada día, pero bueno, se puede vivir de ello.

—M.J. : ¿Y de los juegos no?

D.B.: Lo veo difícil, y cada vez más. Hay demasiada competividad y demasiados ineptos en las alturas.

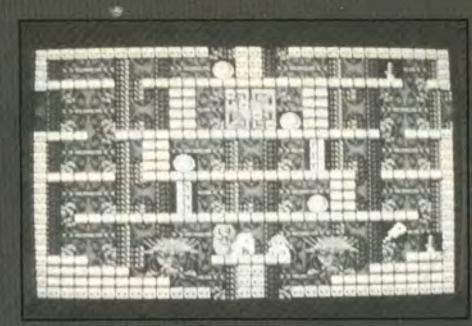
—M.J. : Será cuestión de hacerles bajar de las nubes

—D.B. : Probablemente.



Declaraciones recogidas por Jesus Manuel Montané.







Confirmado. A estas alturas, cuando la originalidad es tarea ardua y difícil de conseguir en un videojuego, las empresas encuentran un buen filón, no sólo de ideas, sino también de beneficios, en las continuaciones de antiguos éxitos. Para corroborar lo dicho, uno de los monstruos de la programación KONAMI, nos ofrece la segunda parte de una de sus viejas glorias: KING'S VALLEY 2.

KING'S VALLE

Y es que, quién no recuerda las veces que, como aventurero explorador, quedó atrapado en una cámara, se cerró un falso muro, o fue engullido por alguna momia, mientras trataba de hallar la forma de conseguir aquel dichoso tesoro que se resistía a caer en sus manos.

Ahora, como en toda buena continuación, se ha hecho honor al "más difícil todavía", superando la primera versión de largo.

La acción se desarrolla en un futuro muy lejano y la protagoniza Vick XIII, acreditado buscador interestelar de tesoros, que ahora, guiado por un rumor, ha venido a la Tierra a visitar la pirámide de El Giza, perteneciente a la antigua civilización Egipcia. Sin embargo, ésta resultó ser una trampa para curiosos, con poder suficiente para volar el planeta de polo a polo. La única solución es llegar a ella y desconectar la palanca que activó el mecanismo; pero ello implica superar todas las antecámaras, momento en el que salta el pesado de turno y dice: ¿Logrará Vick XIII llegar a "El Giza" antes de la hecatombe?. Naturalmente sólo tú, conoces la respuesta, pero la tarea es bastante difícil y complicada, llegando el programa a ser un auténtico "destrozasesos", de aquéllos que nos hacen apagar el ordenador en un arrebato de rabia.

EL JUEGO

En primer lugar, si comparamos este juego con la 1ª versión se ha elevado el número de pantallas a 60, cada una de las cuáles se halla dividida en subpantallas, que van de 1 a 6, comunicadas según haya dispuesto el programador y en la que podemos encontrar, además de hasta 16 tesoros, las trampas más inverosímiles: puertas giratorias y no giratorias accesibles por un sólo lado, escaleras que se desvanecen, puentes que se esfuman y, por supuesto, nuevos y mortíferos enemigos, a citar:

– SLOUMAN, el sonámbulo: Momia blanca que sale de su ataúd y no cesa de caminar. No sube las escaleras y se le puede saltar.

– FLOUMAN, el atleta: Momia amarilla semejante al anterior. Sube las escaleras ¡y a qué velocidades!.

– PYONCY, el saltarín: Auténtica momia todo terreno, especialista en saltos, capaz de badear obstáculos.

– ROCK ROLL, la apisonadora: Bola de granito que no cesa de rodar hasta topar con un obstáculo. No se puede matar, sólo detener. En movimiento es peligrosa, pero quieta, la única solución a muchos niveles. ¡Aprende a usarla!.

Para deshacernos de tanta chusma, disponemos de un cuchillo que una vez lanzado no para hasta dar en el blanco, y un boomerang como los de los aborígenes australianos, de menor alcance pero con retorno automático.

El número de utensilios también ha aumentado, de modo que ya no sólo podemos "picar" desde arriba, sino también "perforar" desde el lado, y no siempre el mismo grosor. Así:

– Pala: Pica una sección del suelo.

– Pico: Excava dos secciones del suelo.

– Martillo: Perfora una sección de pared

– Perforadora: Rompe dos secciones de pared.

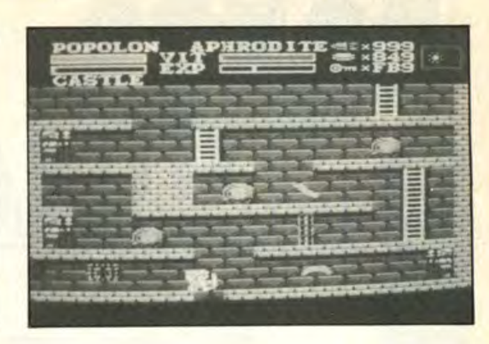
El resultado es un evidente aumento de complejidad en el recorrido del nivel, al existir distintas maneras de afrontar una cámara cerrada. Pero, "no se vayan todavía, aún hay más", porque existen dos tipos de pared, y uno está hecho con cemento del bueno, o sea que

Por lo demás, el sistema de juego se mantiene: hay que recoger todos los tesoros haciendo uso correcto de las herramientas y escapar por la gran puerta. Existe una y sólo una manera de superar cada nivel, que de no seguir, supondrá quedarnos atascados. Si además le sumamos los enemigos y el ambiente de frenesí que constantemente se respira hará que tras superar un "stage" inspiremos hondo para, a continuación, realizar un sincero y profundo ¡Buf!.

Por lo que a gráficos se refiere, éstos son más que aceptables y se aprecia cómo, sobre un esmerado fondo, que varía cada diez niveles, al acceder al piso inferior, se sitúan los elementos configuradores propios de cada pantalla.









Y respecto al sonido, ¿qué se puede decir cuando éste está producido por el ya conocido chip de sonido?. Tan solo que es una auténtica "pasada", porque no hemos encontrado otra palabra para definirlo, con un repertorio de siete melodías, rítmicas, pegadizas, con ese aire de misterio y atracción fatal que encierran las pirámides egipcias. Y es precisamente en esta faceta donde se apoya uno de los secretos de este programa. Os explicamos: en determinados lugares de ciertas pantallas, si, estando quietos, saltamos, aparecerá una minipirámide. Si nos colocamos en ella y presionamos el cursor inferior, accederemos a:

– Un organillo desde el que poder escuchar todas las canciones.

– Un juego rompecabezas que, de configurar, nos representará tres vidas extra.

MODO "EDIT"

Para redonderar el programa, tenemos la posibilidad de realizar nuestros propios diseños de pantallas y posteriormente jugarlas, para sorprender a algún amigo con "nuevas y sorprendentes aventuras de Vick XIII". El proceso a seguir es muy sencillo:

– Tras seleccionar la opción EDIT, escogemos entre retocar una pantalla realizada con anterioridad a partir de cero.

– Si partimos de cero, escogemos el número de pantallas para el nivel, es decir, el total de subpantallas de que va a constar, y su configuración, todo ello con los cursores y, una vez completado el proceso, para aceptarlo. pulsamos RETURN.

Aparecerá entonces un menú con los elementos de un nivel.

Con cursores y SPACE seleccionamos el deseado. A continuación contemplaremos un fondo negro y una flecha, que desplazaremos con los cursores y, en el lugar deseado, colocamos el objeto con SPACE. Si nos equivocamos, podemos borrarlo pulsando la tecla M.

Después pulsamos RETURN y volvemos al menú de objetos. Realizamos este proceso con todos ellos hasta configurar el nivel. Entonces lo salvamos en disco o cinta, y, si cualquier otro día nos ponemos a jugar, podremos cargarlo y disfrutar de él.

Otras teclas accesorias son:

– F1: Pausa el juego.

– F2: Muestra la puntuación.

– F4: Quita o pone la música de fondo.

– F5: Suicida a Vick XIII.

– F1 y luego F2: Muestra un mapa de las subpantallas del nivel.

Por último, deciros que existen unas claves que se muestran al final de cada nivel, y que introducidas en la opción "PASSWORD" cuando volvamos a jugar, permiten iniciar el juego en una determinada pantalla.

Y hasta aquí nuestro granito de arena. A partir de ahora serás tu, joven e intrépido usuario, quien deberá abrirse paso por las antecámaras para desconectar la palanca. De todos modos, si agotaras toda tu materia gris sin conseguirlo, nosotros, desde estas páginas, te hacemos solemne entrega de "la llave que todo lo abre": JOABBJLI.

Por Manuel Martínez

INSTRUCCINES Y PASSWORD PARA KING'S VALLEY II (KOMANI 1988)
F1: PAUSA :F2 VER PUNTOS Y VIDAS EXTRA F1 + F2 VER MAPA PIRAMIDE

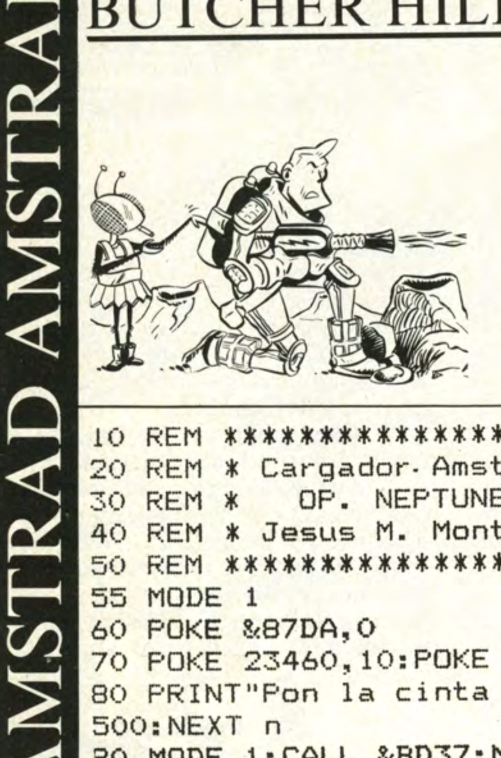
PANTALLA:	2	PASSWORD:IAIABKBK	PANTALLA:	31	PASSWORD:AGDOEPJD
PANTALLA:	3	PASSWORD:AMAMEGFO	PANTALLA:	32	PASSWORD:ECAAGEKG
PANTALLA:	4	PASSWORD:ACABFBFE	PANTALLA:	33	PASSWORD:CBAFHAJG
PANTALLA:	5	PASSWORD:AGAKHHIH	PANTALLA:	34	PASSWORD:AEEEGHKP
PANTALLA:	6	PASSWORD:AEAMCHDH	PANTALLA:	35	PASSWORD:AGEGCPHL
PANTALLA:	7	PASSWORD:GAOAFLJL	PANTALLA:	36	PASSWORD:AJABDKEE
PANTALLA:	8	PASSWORD:AEACBBBH	PANTALLA:	37	PASSWORD:DCFACEKG
PANTALLA:	9	PASSWORD:IBCAHDBE	PANTALLA:	38	PASSWORD:AEEMEPJP
PANTALLA:	10	PASSWORD:ICIAACAE	PANTALLA:	39	PASSWORD:BDIBHBAF
PANTALLA:	11	PASSWORD:AEBGEHGB	PANTALLA:	40	PASSWORD:BBEAENJO
PANTALLA:	12	PASSWORD:AMDAAGEC	PANTALLA:	41	PASSWORD:CJACHIKD
PANTALLA:	13	PASSWORD:EBKAELCM	PANTALLA:	42	PASSWORD:CKACCAEM
PANTALLA:	14	PASSWORD:IHABBJKB	PANTALLA:	43	PASSWORD:AGFGBPHL
PANTALLA:	15	PASSWORD:BADMCGHC	PANTALLA:	44	PASSWORD:CMACHAJO
PANTALLA:	16	PASSWORD:BAEAEGJG	PANTALLA:	45	PASSWORD:AGFKEHKH
PANTALLA:	17	PASSWORD:FBBAFMLN	PANTALLA:	46	PASSWORD:BJHACNLG
PANTALLA:	18	PASSWORD:BEEIAOGK	PANTALLA:	47	PASSWORD:BALMDGAC
PANTALLA:	19	PASSWORD:BDADEAFG	PANTALLA:	48	PASSWORD:DAADBAED
PANTALLA:	20	PASSWORD:CBEABEHF	PANTALLA:	49	PASSWORD:GGCADLMB
PANTALLA:	21	PASSWORD:AMFEFGLG	PANTALLA:	50	PASSWORD:AMIBDKMH
PANTALLA:	22	PASSWORD:ALACHJIG	PANTALLA:	51	PASSWORD:BBJICFMO
PANTALLA:	23	PASSWORD:ILICGJHG	PANTALLA:	52	PASSWORD:EGIABLOS
PANTALLA:	24	PASSWORD:CBIAAMKN	PANTALLA:	53	PASSWORD:BJKIDNPO
PANTALLA:	25	PASSWORD:IGEAGCCI	PANTALLA:	54	PASSWORD:INIABCBP
PANTALLA:	26	PASSWORD:BANACNAN	PANTALLA:	55	PASSWORD:CDHAHMAP
PANTALLA:	27	PASSWORD:BINIAFPF	PANTALLA:	56	PASSWORD:AMOAFGEC
PANTALLA:	28	PASSWORD:AHABECEK	PANTALLA:	57	PASSWORD:EDJAEEBH
PANTALLA:	29	PASSWORD:AKDKFHJL	PANTALLA:	58	PASSWORD:AGHEBPJJ
PANTALLA:	30	PASSWORD:IPACDJMK	PANTALLA:	59	PASSWORD:BJNIHNGO
			PANTALLA:	60	PASSWORD:AMPAAOAK

PANTALLA: 49 VIDAS EXTRAS 49 PASSWORD:BINIABCBP

POKES POKES POKES

AMSTRAD AMSTRAD

BUTCHER HILL



```
10 REM ********************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *   BUTCHER HILL    *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ********************
55 MODE 1
60  INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IF A$="S
" THEN POKE 43210,0
71 INPUT"CARGAR CUALQUIER FASE(S/N)";a$:IF a
$="S" THEN POKE &BDA1,10
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!",&8
1DB
```

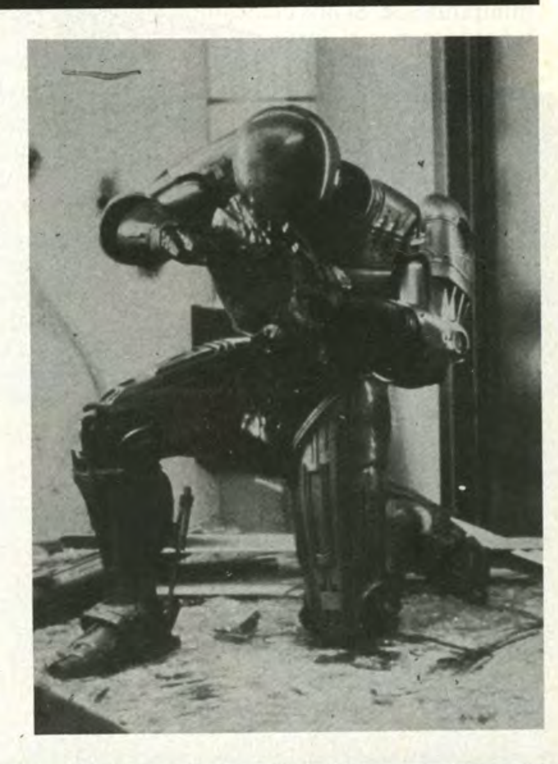
OP. NEPTUNE

```
10 REM ********************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *   OP. NEPTUNE    *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ********************
55 MODE 1
60 POKE &87DA,0
70 POKE 23460,10:POKE 25600,10
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!",&8
1DB
```



ROBOCOP

```
10    ' ******************************
20    ' *       CARGADOR ATARI ST       *
30    ' *            ROBOCOP            *
40    ' *     POR JULIAN ROMERO-89      *
50    ' * --------------------------- *
60    ' * GRACIAS A MARC STEADMAN POR *
70    ' * SU INESTIMABLE COLABORACION *
80    ' ******************************
90    FULLW 2:CLEARW 2: GOTOXY 0,0
100   FOR N=3E5 TO 3E5+186 STEP 2: READ A$
110   A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
120   IF S< >&H1059F4 THEN ? "ERROR": END
130   ? "PON UN DISCO PARA GRABAR"
140   GEMDOS 1
150   BSAVE "ROBO.PRG",3E5,N-3E5
160   DATA 601A,0000,0098,0000,0000,0000
170   DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
180   DATA 0000,0000,4879,0000,006C,3F3C
190   DATA 0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
200   DATA 548F,3F3C,0002,4879,0000,0062
210   DATA 3F3C,003D,4E41,508F,33C0,0000
220   DATA 006A,2F3C,0001,8000,2F3C,0000
230   DATA C900,3F39,0000,006A,3F3C,003F
240   DATA 4E41,DFFC,0000,000C,207C,0002
250   DATA 0CF6,20FC,4E71,4E71,30BC,4E71
260   DATA 4EF9,0001,8000,522A,2E49,4D47
270   DATA 0000,0000,1B45,1B77,504F,4E20
280   DATA 454C,2044,4953,434F,204F,5249
290   DATA 4749,4E41,4C20,5920,5055,4C53
300   DATA 4120,554E,4120,5445,434C,4100
310   DATA 0000,0002,1A0E,1200
```



ATARI ST

DE INTERES PARA LOS USUARIOS DEL ENSAMBLADOR/DESENSAMBLADOR RSC

Manhattan Transfer, S.A. siempre al servicio de los usuarios del MSX ha confeccionado unas mejoras para los iniciados en el mundo del ensamblador. Nuestro equipo de programación presenta este anexo a las instrucciones del ENSAMBLADOR RSC para una mejora de las prestaciones del programa.

Como sabemos no todos los usuarios son expertos en ensamblador; y con estas ayudas se lo ponemos más fácil. Utilidad que les ofrecemos siempre atentos a lo que pueda representar una ampliación de las prestaciones de su MSX.

MANHATTAN TRANSFER, S.A.

CARGA DEL PROGRAMA

Teclear BLOAD "CAS:", R para cassette, o BLOAD "RSC.BIN", R para disco, y el programa se cargará automáticamente. Para trabajar en 80 columnas (sólo para MSX-2), los usuarios de disco tendrán que pulsar la tecla <GRAPH>, inmediatamente a continuación de haber dado la orden de carga y mantenerla pulsada hasta que aparezca el programa. Para los usuarios de cassette, el proceso es el mismo sólo que, debido a la enorme diferencia del tiempo de carga, la tecla <GRAPH> deberá pulsarse inmediatamente después de que se pare el cassette (final de carga), por lo que habrá que estar atento.

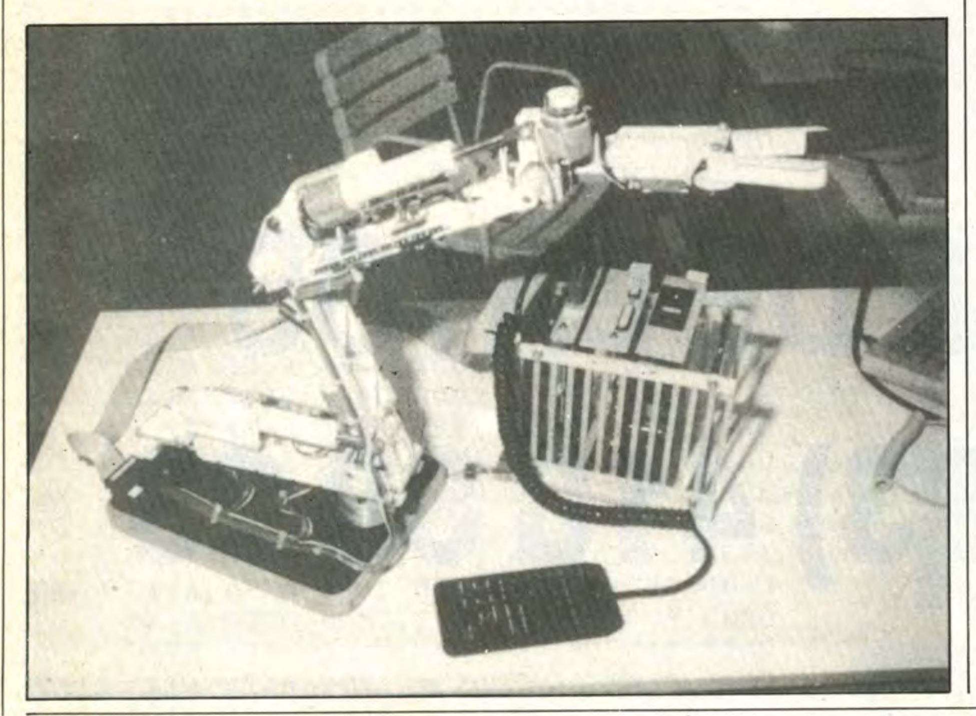
COMANDOS DE GRABACION Y CARGA

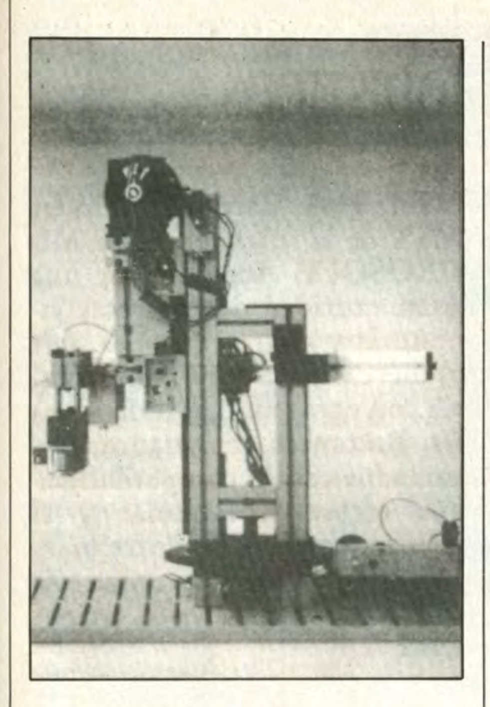
Cuando se trabaja con unidad de disco, los comandos de grabación y carga de código fuente (GT y CT, respectivamente) colocan, automáticamente, la extensión ASM, mientras que el comando de grabación de código máquina (GB) coloca la extensión BIN. Por este motivo, estos tres comandos NO ADMITEN extensión dentro del nombre del programa, dando un error si se pone. Sin embargo, el comando de carga de código máquina (CB) no sólo admite que se ponga la extensión, sino que ésta DEBE ser puesta dentro del programa, separándola de éste por un punto (CB "NOMBRE.EXT"). Si se omite la extensión (CB "NOMBRE"), se buscará el programa NOMBRE (sin ext.) y, en caso de tenerla, no lo encontrará (igual que ocurre en BASIC). Esto se ha hecho así para poder cargar programas (siempre en código máquina) que, o bien hayan sido grabados sin extensión, o bien ésta sea diferente de BIN.

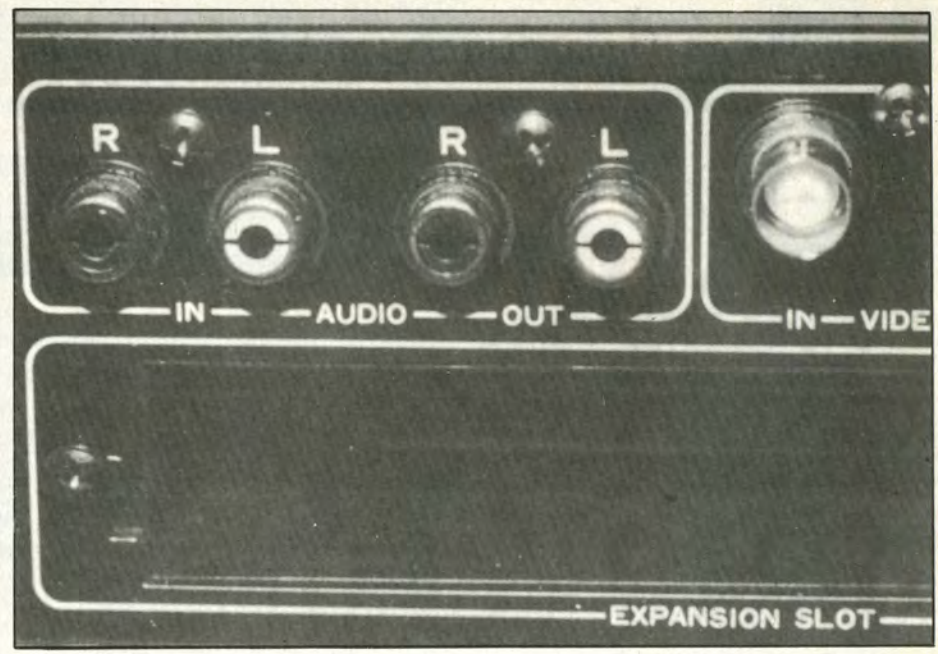
Independientemente de que el nombre y la extensión sean correctos, hay que tener en cuenta otra cosa: el comando CB cargará, UNICA Y EXCLUSIVAMENTE, programas que hayan sido grabados con BSAVE (o desde el ENSAMBLADOR con GB). Que nadie intente cargar un fichero ASCII porque no lo conseguirá (por disparatado que esto parezca, ha habido consultas a este respecto). Un ENSAMBLADOR es un programa para trabajar en código máquina y no puede cargar ficheros BASIC que, por otra parte, no le hacen ninguna falta.

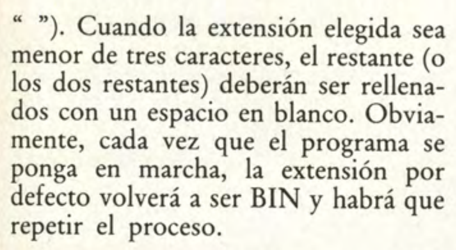
Como ya he dicho, el comando GB coloca siempre la extensión BIN, que es lo correcto, ya que se trata de un programa BINario. No obstante, puesto que contra gustos no hay disputas, aquellos que así lo deseen, podrán cambiar esta extensión modificando el contenido de las direcciones de memoria que van de 17658 a 17660 (ambas inclusive). Por ejemplo, si queremos que los programas en código máquina sean grabados con la extensión MSX, haremos lo siguiente (cuidado con equivocarse de dirección al POkear): PO 17658,"M" <RETURN> PO 17659,"S" <RETURN> PO 17660,"X" <RETURN>

Si no se desea ninguna extensión, estas tres posiciones serán rellenadas con un espacio en blanco (PO 17658,









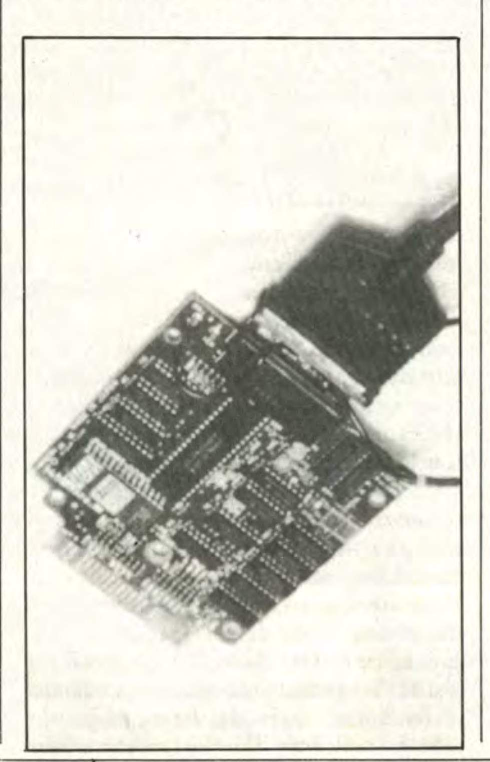
" "). Cuando la extensión elegida sea menor de tres caracteres, el restante (o los dos restantes) deberán ser rellenados con un espacio en blanco. Obviamente, cada vez que el programa se ponga en marcha, la extensión por defecto volverá a ser BIN y habrá que repetir el proceso.

ENSAMBLAR PROGRAMAS EN DIRECCIONES INFERIORES A &H8000

Las direcciones inferiores a &H8000, están ocupadas por programa RSC y el código fuente introducido. Cuando se ensambla algún programa en estas direcciones hay que utilizar las opciones de Ensamblado al respecto (de 10 a 13). El código objeto o código máquina que se genera, se depositará de la siguiente forma:

- Si la dirección indicada por ORG es inferior a &H4000 (de 0 a &H3FFF) el programa depositará el código objeto en la dirección indicada + &H8000. Por ejemplo, si nuestro programa empieza en la direción &H100 y acaba en &H600, el código máquina será depositado entre las direcciones &H8100 y &H8600.
- Si la dirección indicada por ORG está comprendida entre &H4000 y &H7FFF, el código objeto será depositado en la dirección indicada + &H4000. Por ejemplo, si nuestro programa empieza en la dirección &H4000 y finaliza en la dirección &H6000, el código máquina se depositará entre &H8000 y &HA000 (&HA000 = &H6000 + &H4000).

De este modo, el código máquina es depositado siempre a partir de &H8000, (lo cual es imprescindible para que pueda ser grabado en disco o cassette) impidiendo la destrucción del ENSAMBLADOR y su código fuente. SIN EMBARGO, el programa en cuestión se habrá ensamblado perfectamente para funcionar en la dirección indicada por ORG y las etiquetas y listados, si los hay, serán confeccionados debidamente referidos a esa dirección. Pensad que de todos modos, el código máquina tendría que ser trasladado a una dirección igual o mayor que



&H8000 para que pudiera ser grabado y cargado más tarde desde BASIC. Cuando se da el caso de que un programa ha de trabajar en direcciones inferiores a &H8000, el código máquina debe ser trasladado a partir de esa dirección para que pueda ser grabado y cargado cuando se desee. Luego, mediante una rutina que busque los 32 K de la RAM inferior slot por slot y subslot por subslot, debe ser trasladado a su dirección correspondiente (así lo hace el ENSAMBLADOR RSC). Este no es el caso de los ficheros COM que se ejecutan desde el MSX-DOS. Para ellos, hace falta una pequeña rutina que los grabe en el formato correcto. En esta revista, aparecerá una rutina de este tipo más adelante.

DESENSAMBLAR PROGRAMAS

Cuando se desensambla un programa hay partes del mismo que no deben ser tratadas como código máquina, sino como zonas de datos. El comando DE del DEsensamblador ofrece esta posibilidad cuando, después de preguntar si el listado debe ser en Decimal o Hexadecimal, muestra el mensaje DEFB:. Si se pulsa <RETURN> esta opción será omitida. De lo contrario, deberán darse las direcciones inicial y final, separadas por un guión, de la zona que ha de ser desensamblada en ese formato (DEFB x1, x2, x3...).

Finalmente, quisiera remarcar que algunos errores de imprenta en el manual de instrucciones que acompaña al programa RSC, hacen aparecer al comando CP (que no existe). En realidad se refiere a CT (Cargar Texto).■



IMPRESCINDIBLE

PARA USUARIOS DE MSX...

HASTA AHORA LOS ENSAMBLADORES/DESENSAMBLADORES TENIAN

- Ensamblado del set de instrucciones Z-80.
- Desensamblado de la memoria accesible desde BASIC.
- Trazado paso a paso de programas que NO utilicen slots.
- Búsqueda de bytes y cadenas en la memoria accesible.
- Compatibles con MSX de primera generación.
- Capacidad para grabar y leer programas y bytes de cinta.
- Definición de MACROS a un solo nivel.
- Modificación de registros en tiempo real.
- Listados por pantalla o impresora.

AHORA EL ENSAMBLADOR RSC-MANHATTAN TRANSFER
ha roto con el antiguo concepto de ensamblador.

El ensamblador RSC es

- Ensamblador del set de instrucciones Z-80.
- Desensamblador de TODOS LOS SLOTS y SUBSLOTS.
- Trazado de programas, aunque usen cambio de SLOTS.
- Búsqueda de bytes y cadenas en TODA LA MEMORIA.
- Compatible MSX primera y segunda generación.
- Representación en pantalla con 80 columnas (MSX-2).
- Tratamiento completo de CINTA Y DISCO (programas o bytes).
- Definición de MACROS anidadas.
- Modificación de registros en tiempo real.
- Listados por pantalla o impresora.
- Volcado de etiquetas.
- Y la garantía Manhattan Transfer.

Nombre y apellidos ....
Dirección completa..
Ciudad .... Provincia..........................
CP............. Telf.:.................

Deseo recibir una copia del programa ENSAMBLADOR R.S.C. en versión (marcar con una X)
☐ Cinta... 3.000 ptas ☐ Disco... 3.500 ptas

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón. Gracias.

IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING
Manhattan Transfer, S.A.
Roca i Batlle, 10-12, bajos
08023 Barcelona

TODO SOBRE EL MERCADO PIRATA DEL VIDEO Y JUEGOS

Anualmente la informática mueve un inmenso capital dentro de los valores que componen nuestra sociedad. Conscientes de este hecho, y como suele suceder con otros mercados, siempre hay quienes intentan extraer su propio provecho al margen de la legalidad. En la medida de lo posible este artículo nos da una información sobre el mundo del mercado pirata, donde más concretamente hablaremos del videojuego.

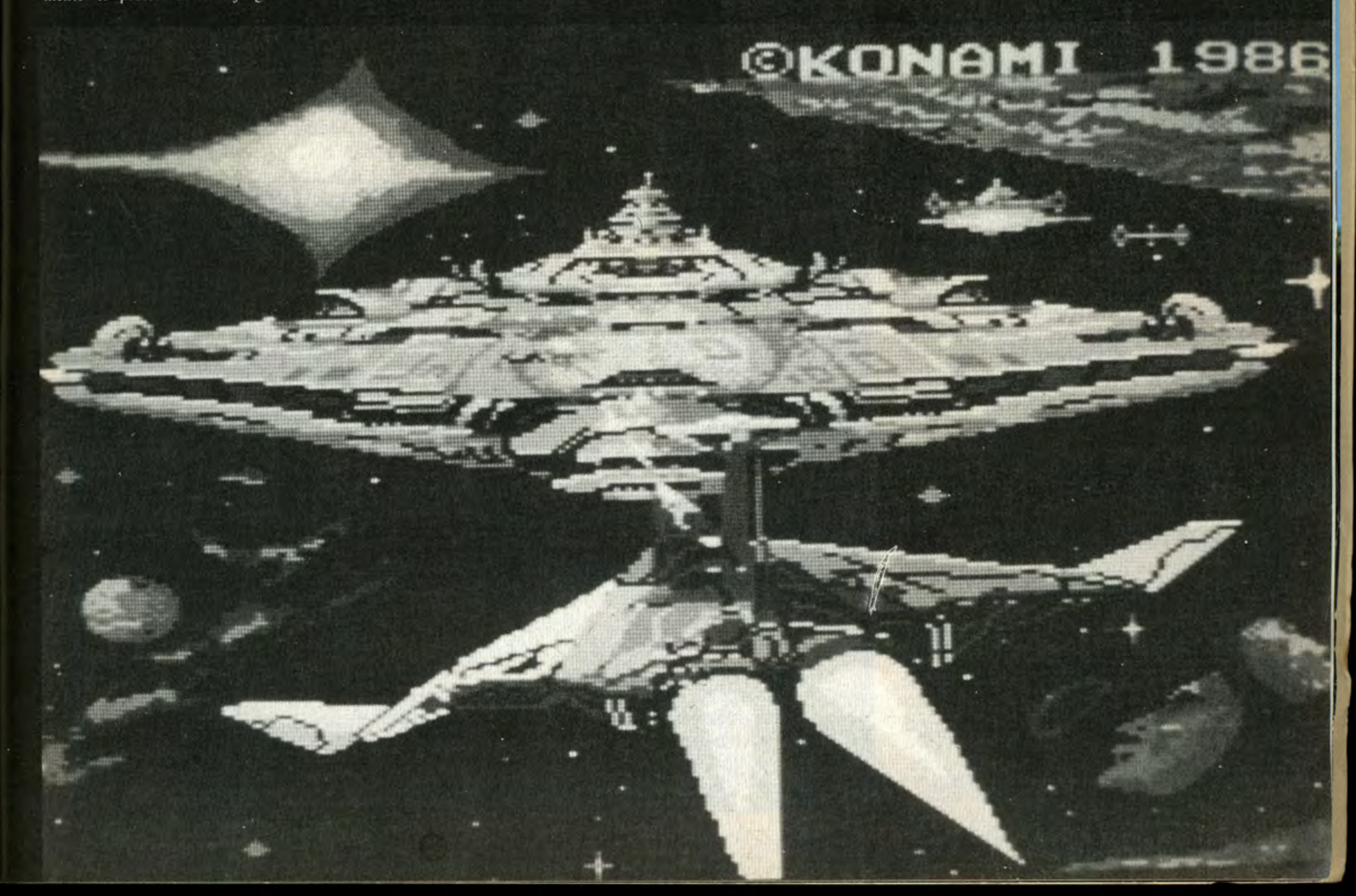
NEMESIS, de la firma japonesa KONAMI, ha sido uno de los juegos más pirateados en toda la historia de los videojuegos, debido, entre otras cosas, al formato de cartucho utilizado por Konami, que encarece notablemente el precio de los juegos.

Reportaje realizado por Carlos Mesa Jesús M. Montané.
Fotografía de Juan José Royo.

EL MERCADO DE SAN ANTONIO ¿ESTA MUERTO?

Curiosamente desde hace unos años el Mercado de San Antonio en Barcelona quizás sea uno de los focos más importantes en el fenómeno "pirata". Tal vez por que este mismo lugar ha visto desfilar generaciones de coleccionistas de sellos, cromos, libros, monedas, carátulas de video, pósters...y más recientemente la incorporación del intercambio de programas informáticos; porque todo hay que decirlo la acera de la calle Manso, entre las calles Borrell y Urgell, comenzó su andadura con un grupo de aficionados a los juegos de ordenador, entre los cuales se intercambiaban toda una lista de originales.

El año 83 fue el apogeo definitivo del videojuego. Las ventas se habian disparado al ser muchísimos ya los usuarios de un ordenador doméstico. Ello implicó una búsqueda masiva de juegos en éste y otros mercados, ya que un programa original rondaba por las 2.500 y 5.000 ptas. Lo que sucedió con estos precios es que el aficionado sabia que esta forma de compra le suponia un ahorro (por entonces una copia costaba 500 ptas.), al mismo tiempo que los vendedores "piratas" aún eran, teóricamente, muchachos "de fiar".









Estamos hablando de un mercado dominical, el de San Antonio, sin hacer paralelismos con otros fenómenos similares. Ahí estaba, por citar otro ejemplo, el caso del Rastro en Madrid. Sin embargo aquí las cosas se desarrollaron de otra forma. Cuando la venta "pirata" se había lanzado a un camino desenfrenado (en aquellos años las paradas anunciaban mediante rótulos sus "últimas novedades"), las distribuidoras nacionales forzaron al ayuntamiento de Madrid a tomar una decisión. No se abortó la venta de videojuegos, aunque ahora quienes fueron vendedores "piratas" se dedicaban al comercio de programas originales a unos precios más competitivos que la mayoría de los comercios dedicados. Se lograron unos acuerdos con las distribuidoras y ello permitió la permanencia de este mercado.

En todo este desarrollo paulatino, anteriormente mencionado, vino a colmar la situación la bajada de precios capitaneada por la distribuidora Erbe Software. Con el descenso de los videojuegos a 875 ptas. otras distribuidoras tuvieron que cerrar sus puertas, mientras que los más fuertes debieron amoldarse a esta nueva política de precios. Naturalmente ello influyó en el "mercado pirata" que, de sustentarse por precios, sufrió el gran revés de su historia. Los que iniciaron el fenómeno de la venta de copias se retiraron para dar paso a unos aficionados más juveniles. El que antes se pasaba horas y horas buscando la forma de desproteger un programa para llevarlo a comercializar ese domingo ya no le resultaba rentable. Es decir, la compensación por las molestias más aparte un nuevo hecho, el de las redadas policiales, no resultaba rentable. Por contra estos nuevos jóvenes sólo necesitaban de un programa copiador, contactos aquí y allá, y una dosis de "cara dura" para anunciar a gritos sus "últimas novedades". Situación la cual se ha venido dando hasta el presente año 89. Más algo ha venido a crear una decadencia en este sector: se han desarrollado nuevas formas de venta ilegal (de la que luego hablaremos), los precios se han desbocado en el más barato todavía (los chavales no buscan el negocio, sólo pasar el domingo), mientras que las redadas se han vuelto insoportables para los sufridos padres. ¿Estamos ante el final del mercado de copias de juegos para ordenador?.

Y mientras tanto, ¿qué sucedió con aquellos primeros "piratas"?. La respuesta está en las otras nuevas formas de mercado.

PIRATAS ILEGALES

Ante los avatares que los nuevos tiempos proponían al "pirata" (denominación común adoptada por este sector, y a la que nos referiremos siempre que hagamos mención del que duplica ilegalmente; algunos prefieren autodenominarse "hackers", aunque este término se aplica más comunmente al profanador de bases de datos telefónicos), éste encontró otro tipo de soluciones. La fórmula estaba en disponer de una clientela, más o menos fija, cuya demanda además iba en aumento. Con ello, sin tan siquiera salir de casa, el "pirata" proporcionaba un catálogo de juegos disponibles, siendo la entrega en sitio acordado o en el propio domicilio del interesado. A pesar de todo, esta forma de mercado no cesó en este punto, por el contrario la demanda era más extensa, ya que al aficionado le interesaba más la posesión de programas de allende nuestras fronteras; programas que tardarían un tiempo en llegar a nuestro país o jamás lo harían. Ante la demanda vino la venta por correo, y con ello listas enormes de juegos para adquirir. Es aquí donde, por decirlo de alguna forma, estos "piratas" se abren un potencial de venta al por mayor.

Actualmente en nuestro país existen varios puntos clave, a nivel de provincias donde cada "pirata" ha establecido su zona. Es una compleja red muy bien estructurada que, sumado al hecho de sus contactos con otros países, la convierten en un peligro para las propias compañías de software.

Hay que añadir que, para el aficionado a la informática, los nombres de estos "piratas" se han convertido en una especie de mito para algunos. Hay que citar el caso de Zaragoza, por ejemplo, donde un tal Luis, bajo pseudónimo de empresa, tiene la osadía de anunciarse en revistas especializadas. Provincias como Málaga, Toledo, Valencia, Barcelona, y no hablemos de Palma de Mallorca son los focos más importantes del sector "pirata": los puntos-clave de los contactos con Amsterdan, Inglaterra, Brasil, Italia, Estados Unidos, Alemania y Japón.

EL ESCANDALOSO AFFAIRE DE ANTONIO PLIEGO

Quizás el caso más importante dentro de la piratería informática en nuestro país haya sido el protagonizado por Antonio Pliego el pasado año. El sr. Pliego, redactor-jefe de la por entonces revista de videojuegos INPUT-MSX, fue fotografiado en el mercado de San Antonio mientras estaba realizando una venta de copias de programas. Sin desmentir la veracidad del hecho lo cierto es que la fotografía nos mostraba la entrega de una copia "pirata" en propia mano de un desconocido.

El escándalo vino después cuando el artífice de la fotografía resultó ser uno de los directivos de la distribuidora Serma, compañía que antes de su cese distribuía oficialmente los cartuchos MSX de la multinacional Konami. A raíz de ello Serma amenazó con presentar una querella contra la editorial Planeta (INPUT-MSX), imaginando que el Sr. Pliego debido a que por su cargo le eran facilitados los juegos antes de su distribución, se ocupaba de extraer su propio lucro de esta ventaja (por supuesto los videojuegos antes de su edición tienen un valor muy especial para el coleccionista). Así el antiguo redactor-jefe de INPUT-MSX tuvo que dar cuentas de sus actos ante sus superiores.

Sin embargo el escándalo no acabó aquí. Planeta compró el silencio de Serma con una publicidad gratuita durante varios números de su publicación informática; y así se hicieron oídos sordos ante una situación tan comprometida. La verdad ante tal "affaire" cabe preguntarse si tuvo más de "pirata" Antonio Pliego que la propia Serma. La historia se cerró ahí; aunque más inverosímil fue que Pliego conservase su puesto (no sabemos si haciendo de las suyas) hasta el posterior cierre definitivo de la revista.



No pongamos por caso el peligro que representa la duplicación masiva de programas. En el caso de los ordenadores de 16 bits, hablamos de Atari ST y Commodore Amiga, debido al desorden de sus precios, exite un potente mercado negro a su alrededor. De tal forma que casi es posible pregunta al usuario de 16 bits, "de cuántos programas originales dispone". Es más, el que desprotege un videojuego ya se ocupa al mismo tiempo de distribuir una copia que además lleve su nombre en la presentación del mismo. ¿Estamos ante un arte nuevo?. Lo cierto es que, inclusive algunas de estas cabeceras de programas son auténticas obras de programación en el más difícil todavía.

No estamos contando la situación de los IBM PC y Compatibles, mercado de duplicaciones ilegales tanto de programas de juegos o aplicaciones para los negocios. Lo que sí es evidente es el daño que causa este mercado negro a las propias compañías originales y a las distribuidoras. El peligro está ahí, con pérdidas de millones anuales.

Hasta este punto todavía habrá quien vea cierta gracia en el asunto; pero vayamos a profundizar un poco más...¿Inconformismo?. En este sentido el "pirata" busca cada día más en un puro afán de hacer daño. ¿Economía?. Sabemos que un equipo completo de informática no es asequible para todo el mundo...Estamos hablando del robo de material informático por algunos de estos importantes "piratas". Como se puede ver la red se extiende, y de tal forma con este mercado negro.

Se ha expuesto una breve reseña del peligro que día a día va cobrando el mercado "pirata", aunque no todo acaba en este punto. Hay mucho más para comentar.

PIRATAS LEGALES

Existe otra forma de "piratería " dentro de los márgenes de la legalidad. Habría mucho que hablar al respecto. No hará muchos años se daban casos de plagios y todo tipo de duplicaciones. Los casos más famosos quizas fueran los del sello Onaki, más tarde convertida en la empresa Walter Miller; también el de la revista + cassette "Load'n run"; sin olvidar aquel grupo de árabes que copió impunemente hasta las cajas de los programas. Aún así, este tipo de casos se siguen dando hoy en día y a un nivel mucho más desmesurado. Ahí está el hecho de alguna que otra distribuidora nacional duplicando cassettes de programas ingleses para evitar el pago de royalties.

En muchas ocasiones, incluso el software nacional llega antes a manos de los piratas que a las de los comerciantes legales

Al margen de estos hechos nos vamos a ocupar de otras formas de mercado negro. Ahí está el caso de una conocida tienda especializada en Barcelona que alquila los programas a precios módicos. Lo que ocurre es que no hay leyes que protejan esta propiedad, y por lo tanto cada cual hace lo que quiere. Esto último, por otro lado, puede afectar a otros comercios. Además las distribuidoras aún a sabiendas de este hecho hacen oídos sordos debido a que la citada tienda efectua grandes pedidos.

Para concluir también algunas paradas de mercadillo está trastocando la política de precios del comercio. Queda el caso de las dos paradas de la calle Manso en el mercado de San Antonio.

En estos sitios puedes adquirir programas originales a precios de risa. Para profundizar en el tema nos pusimos en contacto con ellos, a lo que nos respondieron que compraban directament a las distribuidoras oficiales bajo unos acuerdos. Insistiendo en la investigación preguntamos al director de la delegación de Erbe Software en Cataluña (empresa afectada, cuyos



TOP TEN DE LOS JUEGOS MAS PIRATEADOS

1.- Flifght Simulator (PC) [Microsoft]
2.- Defender of the Cown (AMIGA) [Cinemaware]
3.- Nemesis (MSX) [Konami]
4.- Operation Wolf (SPECTRUM) [Ocean]
5.- Out run (AMSTRAD) [US Gold]
6.- Barbarian (COMODORE 64) [Palace]
7.- Speedball (ATARI ST) [Imagework]
8.- Music score (C-64 DISCO)
9.- Super Hang-on (AMTRAD 6128) [Activision]
10.- Wonder boy (SPECTRUM 128 Y +3) [Activision]

Los juegos citados no responden a un ranking oficial como la mayoría habrá podido imaginar. No obtante consultadas algunas fuentes estos son los resultados que hemos podido obtener.

juegos se venden en este mercadillo a menos de la mitad de su precio original) respondiéndonos que ellos jamás habían establecido ningún tipo de acuerdo. La pregunta es entonces, ¿qué está ocurriendo?. Acaso estamos asistiendo a una imitación de originales...Queda en el recuerdo aquellos días en que las imitaciones que se hacían en nuestro país vecino Portutal ¿Estaremos ante un caso de iguales características?.

¿QUE ES UNA COPY PARTY?

Cuando se habló, muy por encima, de las ventas ilegales por correo no se mencionó las fuentes de procedencia y los metidos para obtener la última novedad (incluso antes de que se distribuya el original). De las fuentes de procedencia hablaremos más adelante. No obstante si que existen diversas fórmulas para obtener los más novedosos videojuegos. Los contactos en el interior de una compañía de programación o tan sólo en otro país, es el método más fundamental. Pero existen ocasiones en que por el simple hecho de conocer a esos contactos y para aprovechar la ocasión de hacerse con cientos de programas los "piratas" organizan lo que se llama un encuentro directo, es decir una "copy party". Una "copy party", como así la han venido a denominar, es una reunión de todos los principales "piratas" a nivel internacional o nacional; encuentro que se prevee con muchos meses de antelación y que se suele dar en un local muchos meses de antelación y que se suele dar en un local alquilado para la ocasión o en el domicilio social de uno de los interesados. Esta forma de encuentros tiene como privilegios el intercambio de impresiones y trucos de desprotección, extensas conversaciones de programación, y lo primordial, un intercambio de miles de programas. Así puede ocurrir que las copias ya estén realizadas (se cambian en propia mano) o que se efectuen en el mismo momento del encuentro. Para tal efecto en el local se habrán amoldado una extensa gama de ordenadores y programas copiones. El resto es intentar pasar el día (es lo que suele durar una "copy party") como mejor se pueda.

ÚLTIMAS PREGUNTAS

Hemos llegado hasta un punto crucial. Un breve repaso al mundo de la "piratería informática" nos ha desvelado algunos de sus más tétricos aspectos. En nuestro particular resumen hemos visto el tema de los mercadillos, los márgenes legales e ilegales, las fuentes de procedencia, el mercado internacional y los comercios...No podemos cerrar los ojos ante la evidencia, como algunos pretenden hacer. La piratería está ahí, e indudablemente hace mucho daño. Las respuestas podrían obviarse al decir que no existen leyes específicas que protegan los derechos del programador. Y empero las circunstancias, ¿quién va a hacer algo por frenar los pasos de la piratería?. ¿Acaso depende de los organismos estatales o autonómicos?. ¿Por qué las propias distribuidoras, las más interesadas, no toman cartas en el asunto?. ¿Qué decir de aquél que ha programado un juego durante varios meses cuya única paga depende de las ventas realizadas?. ¿No será que en este embrollo tanto unos como otros están de alguna forma implicados?.

LA PIRATERÍA AL ALCANCE DE CUALQUIERA

El coste de los equipos necesarios para convertirse en pirata es mínimo. Veamos algunos ejemplos en este cuadro.

Ordenadores con cinta (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)

Doble platina: 40.000 ptas., sumando además el coste de cada ordenador; se puede utilizar también un programa copiador.

Ordenadores con disco (Atari, Amiga, PC)

Ordenador (coste aproximado entre modelos) : de 70.000 a 150.000 ptas. Se utiliza un programa copiador; es aplicable a los ordenadores domésticos con disco donde sólo hace falta este copiador (costes mínimos).

El equipo, sin embargo, puede ampliarse desde estos mínimos hasta límites insospechados. Los equipos de duplicación de algunos piratas superan el millón de pesetas.



CAPCOM ATACA DE NUEVO

Side Arms fue un éxito relativamente importante para Capcom en los arcades de salón, y su conversión a los ordenadores domésticos dejó mucho que desear. ¿Ocurrirá lo mismo con Forgotten Worlds?

Para empezar, Forgotten Worlds tuvo un lanzamiento publicitario ya cuando apareció en los arcades de salón que se puede calificar de épico. Todas las revistas especializadas hablaron de sus maravillosos gráficos y enrevesado desarrollo. Nadie se planteó que pudiera ser versionado, cosa muy lógica si tenemos en cuenta la cantidad de código que posee la máquina original además de su velocidad.

Muchos se mostraron escépticos cuando U.S. GOLD adquirió los derechos, aún más cuando se anunció que los encargados de tan magno trabajo eran un grupo de programación que se embarcaba en su primer proyecto. Circunstancias atípicas para un programa atípico por su complejidad. Seis meses y el juego llega en todas las versiones` y funcinando además. ¿Milagro? Tomémoslo con calma.

En todos los formatos, Forgotten Worlds parece en un principio una imitación de Side Arms, tanto por su→

→desarrollo como por las acciones a realizar. Evidentemente, tan pronto como la pantalla se llena de cientos de enemigos perfectamente definidos sin realentizarse lo más mínimo y gráficos de gran tamaño se hacen protagonistas del juego, te das cuenta de que el primer planteamiento era erróneo.

Como viene siendo habitual, las versiones de dieciséis bits son asombrosamente parecidas a la máquina original, sin haber prácticamente diferencias entre la de Atari ST y la de Amiga si exceptuamos el sonido.

Los "Forgotten worlds" del título son en realidad una serie de planetas dominados por un malvado emperador que han de ser liberados para variar. A pesar de todo, existe una esperanza, lo habéis adivinado, un par de guerreros biónicos están dispuestos a hacerle la vida imposible a los sicarios del emperador hasta conquistar de nuevo los planetas de la galaxia.

Nuestros simpáticos amigos con pinta de Rambo trasnochado tendrán que medir sus fuerzas también con los guardianes de cada uno de los planetas —el dragón dorado, el Dios de la destrucción y el Parameciun— que hallaremos al final de cada nivel (hay que ver la imaginación que algunos tienen).

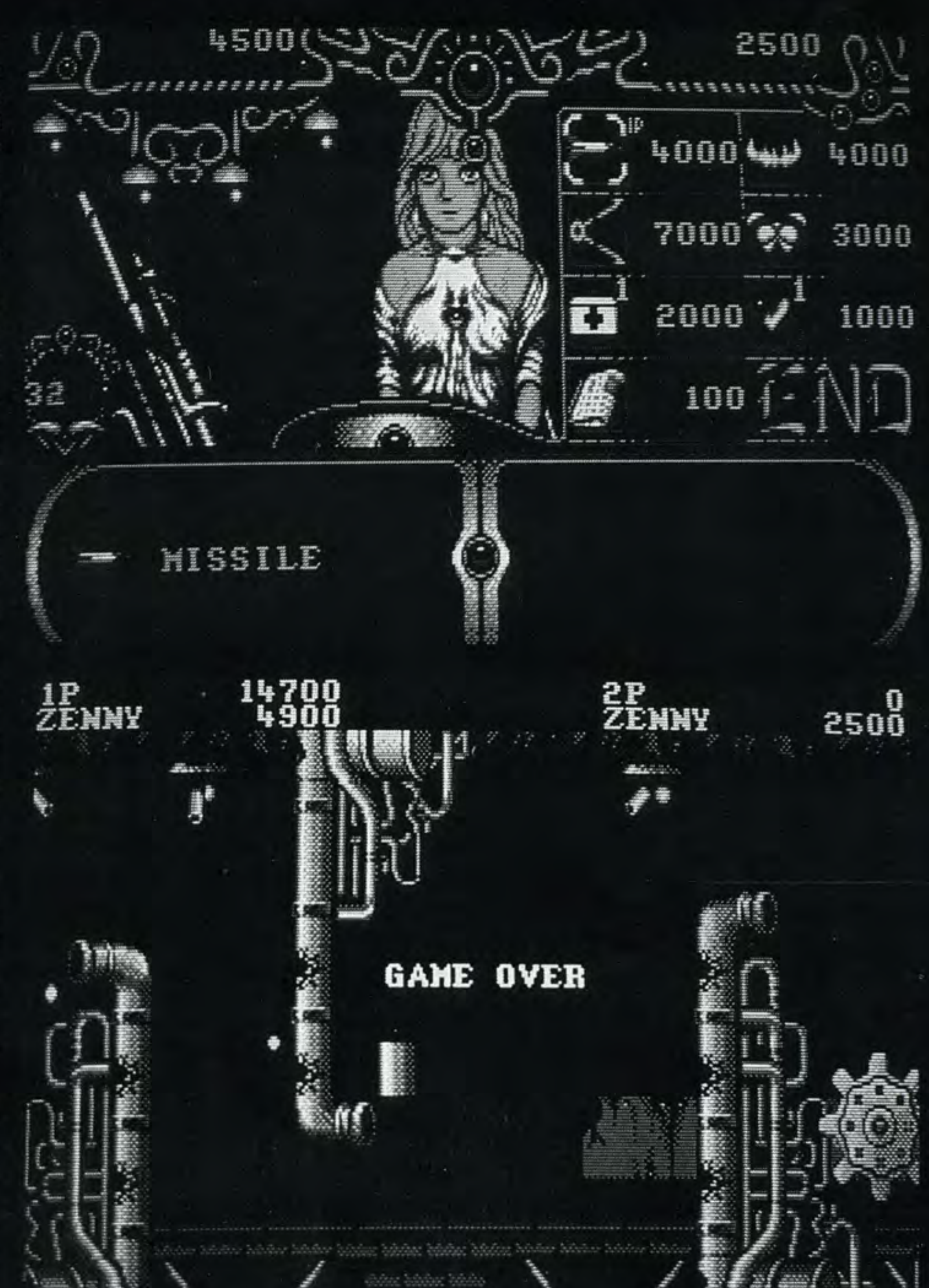
El scroll horizontal es tremendamente rápido cuando tenemos en cuenta la cantidad de enemigos que tenemos que abatir para poder seguir adelante, algunos de ellos surgen incluso por detrás, con lo que la velocidad maniobrando al personaje tiene que ser de vértigo.

Estos enemigos tienen también unas pequeñas cápsulas que liberan al ser destruidos. Una vez recogidos se convertirán en créditos que podremos usar en los comercios de la galaxia para comprar armamento.

Los comercios se hallan dispersos por toda la superficie del planeta en el que nos encontramos, y para poder entrar en ellos deberemos desplazarnos a la parte inferior de la pantalla esquivando las naves enemigas que no cesan de disparar. Una vez en su interior, un gráfico de la dependienta junto a un menú de opciones nos permitirá elegir el accesorio que necesitemos para nuestra lucha con el único límite del dinero que hayamos conseguido.

Los adversarios se van convirtiendo progresivamente en series cada vez más peligrosas a medida que vamos avanzando dentro de las bases alienígenas Arañas-robot, esponjas kamikaze, gusanos levitates y todo tipo de seres repugnantes atravesarán la densa atmósfera que nuestros guerreros tienen que respirar al entrar en cualquier ingenio.

Hablar de destruir un nivel es prácticamente un sueño, ya que son muy largos y complejos, además algunos contienen una serie de trampas de muy difícil solución y que sólo tienen solución si compramos los accesorios adecuados en las tiendas.



La versión Commodore 64 es una verdadera maravilla, ya iba siendo hora de que los programadores se preocupasen de hacer conversiones decentes para estas máquinas. Los gráficos, muy bien definidos, tienen mucho colorido, y la teórica lentitud con la que se mueven los juegos del 64 es eso, teórica. Felicidades.

La de Amstrad por el contrario, es la peor de todas las encarnaciones de Forgotten Worlds. La pantalla, realmente diminuta, posee un scroll discreto y no mucho colorido para evitar la mezcla de atributos. Una verdadera lástima ya que se le podría haber sacado mucho más provecho. En fin, nadie es perfecto.

Con la de Spectrum nos hemos llevado una grata sorpresa, ya que los virtualmente inherentes a la máquina gráficos monocromos se convierten en una acertada mezcla de colores de la misma forma que lo era la paleta de Trantor para evitar molestias mayores. Además, la velocidad y la suavidad del scroll es más que destacable, sobre todo si tenemos en cuenta que en las versiones de 128K hay incluso sonidos digitalizados que no entorpecen para nada la fluidez de la acción.

Qué podemos decir. Si Forgotten Worlds es una muestra de lo que Capcom nos tiene reservado, no podemos esperar a que se publique, aunque a juzgar por sus anteriores trabajos, es más que probable que sea flor de un día.

Por Jesús Manuel Montané.

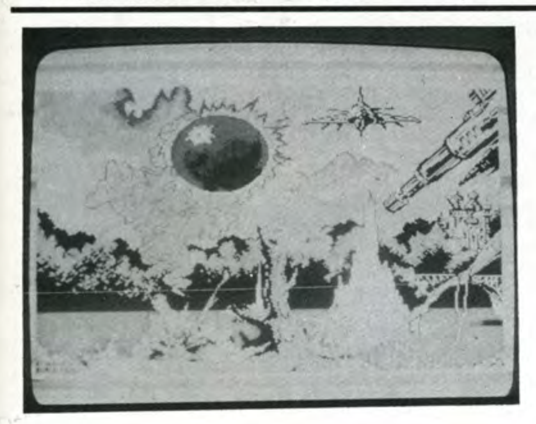
POKES POKES POKES

AMSTRAD AMSTRAD

FORGOTTEN WORLDS




```
10 REM ********************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM * FORGOTTEN WORLDS *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ********************
60 MODE 1
80 PRINT"Pon la cinta original":
   FOR n=1 TO 150
 0:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:POKE &BD30,
 1:POKE &BD44,1
 0:MEMORY &81DA:LOAD"!",&81DB
```



SCORE 3020

```
10 REM ********************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *     SCORE 3020    *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ********************
60 MODE 1
70 POKE 35438,0:POKE 35276,0
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:POKE &BD90,10 :MEMORY &
81DA:LOAD"!",&81DB
```

R.-TYPE

ATARI ST





```
10     ' ********************************
20     ' *      CARGADOR ATARI ST       *
30     ' *           R-TYPE             *
40     ' *      POR JULIAN ROMERO       *
50     ' ********************************
60     FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
70     FOR N=0 TO 37 STEP 2: READ D$
80     POKE &H7FD00+N, VAL("&H"+D$)
90     NEXT N
100    ? "INSERTA EL DISCO A";
110    ? " Y PULSA UNA TECLA"
120    GEMDOS 1
130    BLOAD "RTYPE.DAT",&H50000
140    POKE &H51192,&H6000
150    CALL &H7FD00
160    DATA 42A7,3F3C,0020,4E41,46FC,2700
170    DATA 41F8,0400,43F9,0005,0000,203C
180    DATA 0000,55FA,20D9,51C8,FFFC,4EF8
190    DATA 0408
```

VIDEOJUEGOS SEGA: LA ACCION EN TUS MANOS

SEGA MASTER SYSTEM/Power Base

Choplifter

SEGA



ALEX KIDD

the lost stars

Poco tiempo después cuando su padre, el rey de Aries, se marchó a explorar el misterio del Mundo de los Milagros...alguien robó las doce estrellas de la Constelación. Sin embargo la respuesta al secuestro de las estrellas se la daría el anciano Daleda, quien les descubrió la personalidad de Ziggurat como el autor del robo. Daleda, además, le abriría la puerta a los doce mundos.

No podían faltar las ayudas en un juego de estas características; ayudas que vienen dadas por unas estrellas especiales. Estas, al acercarse a Alex se transformarán en ítems que, dependiendo de la letra contenida nos facilitarán en algo nuestra labor: desde más salto, disparo, ultradisparo o vida extra (consultar manual).

La estrategia es el factor más importante para superar las doce fases. Hay que decir que en realidad sólo son seis, aunque al finalizar todas las rondas éstas se volverán a repetir con unos grados de dificultad más avanzados. La descripción de cada uno de los mundos aparece en el manual; pese a ello he aquí un avance descriptivo de los mundos fantásticos: ...de los Juguetes (rondas 1 y 8), ...de las Máquinas(2 y 9), ...del Engaño (3 y 10), ...del Agua (4 y 11), ...de los Monstruos (5 y 12), del Gigante (6 y 13), ...de Ziggurat ...7 y 14). Estas dos últimas rondas son especiales, ya que nos transportan, supuestamente, más allá de las fronteras de Aries hacia lo más profundo del espacio exterior. La gravedad será el único obstáculo que, aunque parezca insalvable (Alex al saltar desaparecerá por la parte superior de la pantalla) no lo es tanto una vez te acostumbras. Por último una vez hayas completado estas fases el tiempo se detendrá, marcado por un scroll vertical que nos mostrará la estatua de la Libertad como símbolo universal. Como remate una eclosión nos colocará cada uno de los signos del zodiaco en su correspondiente lugar en el Universo.

Como trucos útiles los programadores de Sega se han molestado en ofrecer al jugador una opción final para continuar el juego por la última ronda. Opción de agradecer y sin la cual sería practicamente imposible terminarse el programa. Aún así las cosas no se nos platearán nada fáciles, y más a partir de la segunda ocasión en la que recorramos los mundos. Como promedio podemos afirmar que se necesitarán alrededor de tres horas continuadas para finalizar esta aventura.

El final, bueno, no es una maravilla, quizás porque ya aparece un pre-final de por medio; tan sólo el mensaje THE END.

Y para concluir este comentario allá va un dato para los amantes de los trucos extravagantes. Sólo os vamos a decir que, si os fijais bien, en algunos mundos aparece un techo falso por encima de Alex. Pues vien hay una forma de pasar por ahí, con lo que ello supone: evitar todos los obstáculos de estas rondas. ¡Y es posible pasarse así cada uno de ellos!. ¡Terminar el juego en pocos minutos!. No os lo íbamos a poner fácil para que no jugáseis con el cartucho. Practicad el mismo primero y después intentad encontrar este truco. De vosotros depende.

TRIBUNA SEGA

Este mes sólo publicamos una carta con varios trucos debido a la extensión de la misma.

DIEGO TORRES RODRIGUEZ (MURCIA)

—En el cartucho Ninja muchos se preguntarán dónde están los pergaminos. En la fase uno el primero aparece al matar a uno de los ninja-roca. En la fase cuatro, cuando lleguemos a las dos estatuas de los perros-dragones, le disparamos cinco veces al de la izquierda y nos dará otro pergamino. En la seis cuando lleguemos a un río que separa la pantalla, vamos a la zona separada y buscamos en el último árbol hasta que desaparezca. En la fase ocho encontraremos dos jardínes: en el segundo nos introducimos y buscamos en el último árbol. Y por úlimo, en la fase nueve, cuando aparezca el jefe (por la parte de la izquierda) nos vamos a la esquina superior derecha y buscamos por allí hasta encontrar el pergamino final.

—En el juego Black Belt he aquí varios trucos para pasar a los jefes más conflictivos. Para Oni, en la cuarta fase, tienes que dirigirte a la esquina izquierda y cada vez que se acerque darle un puñetazo (que él esquivará). Cuando te golpee él respóndele con otro puñetazo. Mientras observemos que se acerca no cesaremos de golpearle. Para la guardaespaldas de la quinta fase habrá que mosquearla dándole patadas y puñetazos en el suelo y, cuando salte hacia el techo, saltar tú también y golpearle. Al caer la podrás atrapar en el aire y masacrarla. Por último para Wang, en la sexta fase, es mejor saltar bajo golpeando con el pie, y cuando le observemos un salto alto a éste apartarse saltando. Se necesita mucha práctica para obtener resultados.

Atención, el final de esta carta concluye en el artículo sobre trucos para consolas.

CLUB SEGA

Deseo formar parte del Club Sega de forma totalmente gratuita
Nombre y apellidos ....
Dirección completa ....
Población .... CP. ....
Província .... Edad ...... Tel. ......
Colegio ....
¿Tienes la cónsola SEGA?. SI ( ) NO ( )
¿Cuántos juegos tienes? ....
Envía este cupón a:
CLUB SEGA
C/ Velázquez, 10, 5 dcha.
28001 Madrid
y recibirás tu carnet de socio junto con un magnífico regalo.

HALL OF FAME

Después de un breve paréntesis, Hall of fame vuelve al ataque con fuerzas renovadas y un buen número de ansiosos participantes que nos enviaron todo tipo de cosas sobre Captain Blood.

La selección de todos los trucos y soluciones de Captain Blood que nos propusisteis fue muy larga y complicada. En muchos casos, o mejor dicho en casi todos, nos encontramos con que había algún que otro truco que no funcionaba, no precisamente porque tengamos una versión distinta del juego, supongo que me entenderéis.
A pesar de todo, alguien nos mandó un trabajo digno de elogios por su meticulosidad y atención al detalle. Ese alguien es el guipuzcoano Igor Errazkin que nos ha dibujado a todos los personajes de Captain Blood, aunque no nos ha enviado ninguna fotografía suya, por lo que no podremos darle a conocer de ninguna otra forma que admirando sus dibujos que veréis en estas mismas páginas acompañando este texto.
Os dejo con Igor y sus averiguaciones...

PEQUEÑO YOCO (raza Izwal): Su planeta se llama BOW-BOW, y él quiere que liberemos a MAXON. Te dará las coordenada del planeta TRAMPA 4. Te darás la coordenadas del planeta ESPIRITO 137. (Descubrimiento de última hora).



El pequeño Yoko. Proviene del planeta Bow Bow



Crolis ulu (muerto genético). Proviene de los planetas Trampa 4, Hola Cárcel, Insulto 4, y de Gran trampa. Es amigo de Crolis Var.

CROLIS ULV (muerto genético): Se encuentra en diversos planetas, siendo el más frecuente de encontrar el planeta TRAMPA 4. Odia a los CROLIS VAR, y nos dará sus coordenadas para que los destruyamos a cambio de información sobre el planeta de la ondoyante TORKA o del planeta PROHIBIDO SINOX. En el planeta HOLA CARCEL nos pedirán que matemos al GRAN DESTRUCTOR si lo haces te da las X/Y de REPRODUCCIÓN 14.

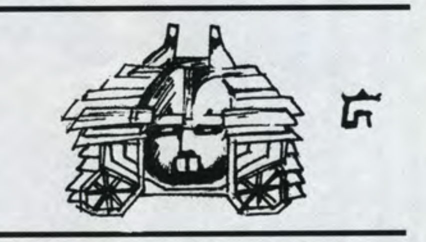


Crolis Var. Se encuentra en los planetas Trampa 2, Gran Miedo, Matarti, y Trampa 1.

CROLIS VAR (gran tontería): Se encuentra en diversos planetas, siendo el más frecuente de encontrar el planeta TRAPA 2. Odia los CROLIS ULV, y nos dará sus coordenadas para que los destruyamos a cambio de información sobre la ondoyante TORKA. También nos pedirá que no matemos al GRAN DESTRUCTOR.

GRAN DESTRUCTOR: Su planeta se llama GRAN DESTRUCTOR. Es un mercenario a cuenta de los CROLIS ULV, aún siendo él un CROLIS VAR. Nos pederá la identidad del planeta muerto genÉtico.

TORKA (endoyante): Su planeta es "ESPIRITO" (No es seguro). Nos da información sobre el NUMERO, y nos conduce sin posibilidades de replicarle, al planeta CEREBRO 4 TUBULAR BRAIN.



Sinox. Está en el planeta prohibido de Sinox.

SINOX: Su planeta se llama PROHIBIDO SINOX, y necesitamos un código para hablar con él (no sirve el código amigo-amigo).

TRAUMA (ondoyante): Su planeta se llama IMPOSIBLE. Nos da información sobre TORKA y sus intenciones, y nos manda al planeta de otra ondoyante TRAUMA (versión TORKA).



Trauma odoyante. Planeta Spirito.

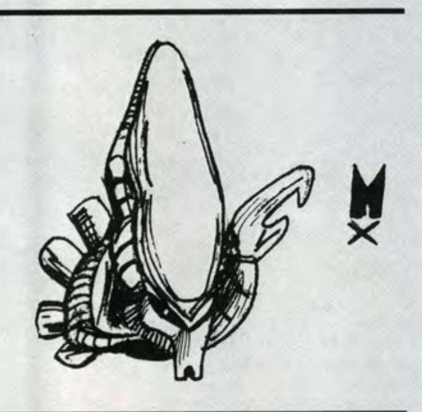


Ondogato. Del planeta Trauma Imposible

TRAMA (ondoyante versión TORKA): Nos dará información sobre la ondoyante TORKA y sobre NUMERO.

BUGGOL: Está en el planeta ESPIRITO 137, ROSCO 1 y ROSCO 2. Del primero nos conducen a los otros dos. En el segundo vive MORLOCK, y en el tercero un soñador.

MIGRAX: Su planeta se llama REPRODUCCIÓN 14. Nos pedirá que liberemos a ESPIRITO, para ello te dará sus coordenadas



Migrax. Alienígena del planeta Reproducción 14

Soluciones presentadas por Igor Errazkin



MORLOCK (raza buggol): Su planeta es ROSCO 1. Nos pide que votemos por él, es muy insistente, para que pueda ser presidente de ROSKO. Para ello deberemos destruir HEMBRA 21, dándonos para ello sus coordenadas. Luego nos manda a G. DESTRUCTOR.



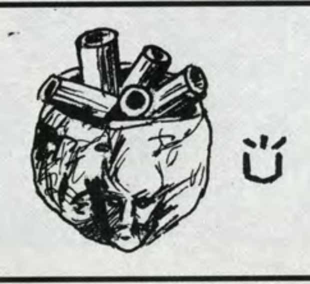
Buggol-raza. Lo encontrarás en el planeta Spirito 157, en Rosko I y II

YUCA: Su planeta es HEMBRA 21. Nos pide que votemos por él para que pueda ser presidente. Para ello deberemos destruir ROSCO 1, por lo que nos dará sus coordenadas. Si así lo hacemos nos dará información del planeta IMPOSIBLE.



Yuka, el presidente de Rosko. Está en el planeta Hembra 21

TUBULAR BRAIN: Su planeta se llama CEREBRO 4 TUBULAR BRAIN. Necesitamos un código para hablar con él. (No sirve el código amigo-amigo).



Cerebro 4, Tubular Brain. Del planeta del mismo nombre



PRESENTAMOS LA MEGAENCUESTA 3

¡Por fin!, ya está aquí la ansiada encuesta sobre rubias. Queremos que con vuestros votos nos ayudéis a seleccionar la MEGARUBIA.

Claves para responder a la encuesta

Parece mentira que a estas alturas todavía os tengamos que explicar este tipo de cosas. El asunto consiste en que seleccionéis aquella (o aquellas) rubias que os parezcan más interesantes (cada cual puede entender por interesante aquello que más le interese, es lógico). Por favor, explicadnos por qué escogéis a cada una, qué motivos os impulsan a vuestra elección, o no nos expliquéis nada, allá vosotros; pero mientras más seamos más reiremos.

1.- Empezamos con la rubia más famosa del mundo del videojuego: Samantha Fox. Lo que no sabías es que al comprar el Samantha Fox Strip Poker (aunque sea en copia pirata) entrabas en un maravilloso sorteo, ¡y te ha tocado pasar una noche con Sam (como gusta que la llamen)!

¿Qué excusa pondrás en casa para pasar la noche fuera?

-Llamas por teléfono a casa y dices que llegarás tarde porque.................. (a ver qué eres capaz de inventar)

-Que has sido seleccionado para programar la segunda parte del juego; pero que se trata de una reunión estrictamente profesional.

-¡Que excusas ni qué puñetas! ¡Se va a enterar todo el barrio!

-¿Que me la cambiarían por una cita con Silvester Stallone?

2.- Otra rubia despampanante a la que hemos podido localizar es Corrine Russell. La recordaréis por su exuberante aparición en la portada de Vixen. Hemos conseguido, tras mucho luchar con la telefonista del barrio, el teléfono Vixen: 0323.766616. (en realidad nos lo hemos copiado del número 1 de Mega, pero no se lo digáis a nadie).

Marcas el número y escuchas ¡Hello darling!. ¿Qué dirás?

-Palabras, ninguna. Empezarán a oirse suspiros y gemidos mil, vamos, que ni el teléfono erótico.

-Yo, esto... I, you, me ..., this nait..., bicause... you... ¡Joer con esto de no saber inglés! Tu-Tu-Tu-Tu-Tu-Tu

-Tomorrow a las seven in Berkshire Square. ¿OK?

-My tailor is rich and muy mother is in the kitchen...

Corrine Roussell



3.- Marta Sánchez, el próximo fichaje de TOPOrno soft (pese a que todavía está en secreto) para su más apasionante juego. Lo que ocurre es que todavía no han encontrado un nombre adecuado.

¿Qué nombre propones?

-Martita en el país de las maravillas.

-Marta Sánchez versus Shwarzenneger, One on One.

-Acorralada, segunda parte.

-¡Vaya par de gemelas!

4.- Las heroínas se están poniendo de moda. Prueba de ello es la frecuencia con que aparecen en los videojuegos. Hemos encontrado varios ejemplos muy "interesantes": Phantis, la guerrera espacial, Turbo Girl, motorista caiga quien caiga, o la chica del Lady Safari (que pierde la ropa con una facilidad espasmosa).

¿Con cual de ellas te quedarías?

-A la m.... los dibujitos. Donde haya un buen trozo de carne...

-Yo paso de rubias, pero la moto de la Turbo Girl me alucina un montón.

-Yo me quedo con Phantis, más que nada porque se ve de frente en la carátula del juego.

-Pues yo, me apunto con Lady Safari, más que nada por su despiste con la ropa. NOTA: usuarios de MSX, para despelotar a las protagonistas pulsad las teclas S+A+B+R+I+N+A en la pantalla de presentación, una detrás de otra.





5- No tiene nada que ver con el mundo de los videojuegos; pero no hemos podido resistir la tentación de incluirla entre las MEGARUBIAS del verano. No os diremos su nombre ni a qué se dedica, no vaya a ser que algún espabilao le birle la novia a Carlos.

¿Como crees que se llama la chica en cuestión?

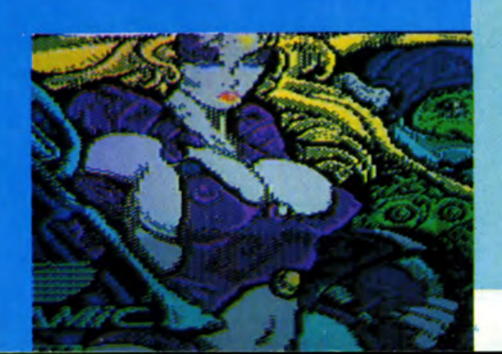
-Se llama Estanislao y trabaja de descargador en el muelle.

-No sé como se llama, ni me importa. Su número de teléfono es el (93) 257.77.97 que es lo importante. Preguntar por la chica del MEGA.

-..............(censurado)

-Se trata del volcado de pantalla del próximo programa de Dinamic: After the war 2 (in my room version).







6- Aquí os presentamos a las chicas de ERBE que se han ofrecido voluntariamente para aparecer en esta encuesta (pobrecitas ellas). No os vamos a dar el número de teléfono de ninguna, ya sabéis dónde encontrarlas. En este caso os pedimos que marquéis una de ellas y nos expliquéis por qué la habéis seleccionado. Aquí Carlos ya le ha puesto tres cruces a Susana Jimena, ¿por qué será?



En la foto superior, de izquierda a derecha, M. José Romero, Susana Jimena, M. Jsús Caballero y Milagros Moreira.
En la foto inferior, también de izquierda a derecha, Concha Verdasco, Mariele Isidoro y Catalina Cisneros.

7- Entre tanta rubia el capitán MEGA está más "atareado" que nunca. Así que nos ha vuelto a dejar colgados con la MEGAENCUESTA del mes que viene. De nuevo os pedimos que nos echéis una mano (o un pie, o todo un brazo) para poder decidir el tema de la próxima MEGAENCUESTA.

¿Sobre qué debería tratar?

-¡No piedad! Primero fue "Reina por un Día", después "La Unión hace la fuerza", más tarde "Los ricos también lloran" y ahora nos vienen con las MEGAENCUESTAS.

-¡Ay!, y por qué no una de rubioooos?

-Hagamos una encuesta sobre (táchese lo que no proceda) vecinas, discotecas, el Espíritu Santo, fútbol, globos, Sincromanía, marcianos... (añádanse otros).........

-Las paridas de Jesús Manuel Montané, Julian Romero, Carlos Mesa y Willy Miragall.

Enviad vuestras respuestas (podéis añadir hojas adicionales, chapas, pósters y la guía para comandos inexpertos del Navy Moves) en un sobre (o una caja si no os cabe todo en el sobre) a:

MEGA JOYSTICK
c/ Roca i Batlle, 10-12 bajos
08023 Barcelona

indicando claramente (letras gordísimas) en el sobre MEGAENCUESTA3.

En nuestro próximo número os ofreceremos los resultados de las tres encuestas que hemos realizado hasta el momento.

Nota: La redacción de MEGA Joystick no se hace responsable de las paridas vertidas en las cartas de los lectores. ¡Corre la voz!

TEENAGE QUEEN

Reina mata peón



No aparentaba los 19 años que decía haber acabado de cumplir; pero no tenía muchas ganas de investigar sobre el tema. Nos acabábamos de conocer en la playa, una de esas sorpresas del destino. Nada más verla sentí un vuelco en el corazón. Había conocido a muchas chicas; pero ésta tenía algo especial; no sabría decir el qué.

Tras unas palabras en la arena y unas cuantas risas mal intencionadas al ver caer ante nosotros a una señora gorda como un tonel, quedamos en comer juntos. Nunca se me habían dado demasiado bien los ligues rápidos, así que desconfié en un principio de que ella acudiera a la cita. Me equivoqué.

Si hay algo que no soporto es llegar tarde a una cita. Siempre llego unos minutos antes, aunque sólo sea por cortesía. Entré en el restaurante en el que habíamos convenido encontrarnos, uno de los más caros de la ciudad, y no pude evitar verla al fondo. Su vestido, ligero pero extremadamente elegante, fue lo primero que me llamó la atención. Su pelo; hasta ahora no había parado cuenta en él, era de color castaño oscuro, ligeramente despeinado.

Junto a ella, de pie, un hombre mucho mayor que ella. Me había quedado tan absorto contemplándola que no me había percatado de su presencia. No había tenido tiempo de reaccionar cuando aquel hombre, muy apuesto no quiero negarlo, se despidió dirgiéndose a la salida del local, donde yo me encontraba.

Me dirigí hacia donde ella estaba, había estado unos pocos segundos quieto a la entrada del salón. Tras los saludos de rigor y un par de comentarios sobre el local, no pude reprimirme y le pregunté directamente quien era el hombre con quién estaba hablando. Más de una vez una pregunta de este estilo me había puesto en un serio compromiso; pero qué le voy a hacer, nunca aprendo de mis errores.

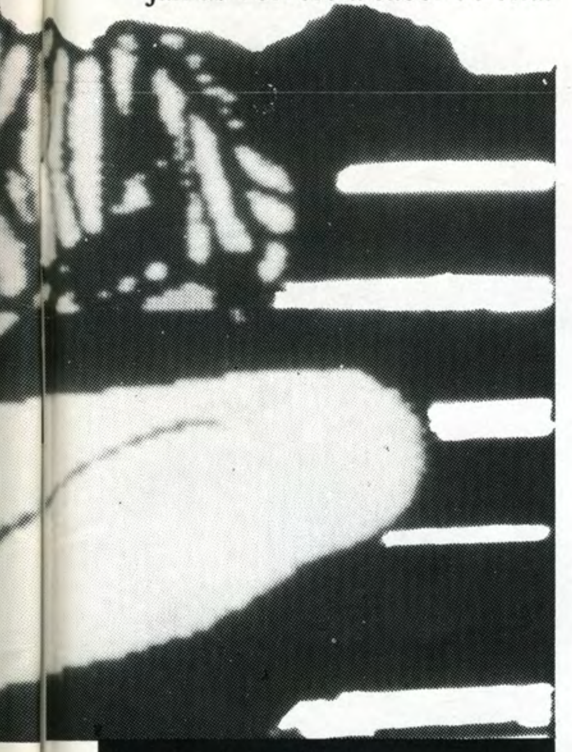
Una enorme sonrisa apareció en sus labios y, con voz susurrante me preguntó si estaba celoso. Intenté responder; pero en lugar de eso esbocé una sonrisa. Ella rió, y yo también. Me contó que se trataba de un amigo de la familia, con quien su padre había tenido mucho contacto antes de morir. Había estado comiendo y la había pasado a saludar antes de marcharse hacia Zurich al día siguiente. Si era una excusa era muy poco original; pero ante ella perdía esa incredulidad que siempre mantengo ante las mujeres.

Tras la comida, estuvimos paseando toda la tarde. No soy muy amigo de los paseos; prefiero actividades más dinámicas, o ir a tomar unas copas; pero reconozco que aquellas horas de paseo parecieron segundos. Notaba cómo perdía el control sobre mí mismo, cómo cambiaba mi actitud con las mujeres por el sólo hecho de estar con ella.

Eran poco más de las ocho. Ella se empeñó en tomar una pizza en ANGELO'S, una conocida pizzería frente al mar. Su carácter era cambiante como no he conocido otro. Durante la comida su actitud, sus gestos, su porte, la hacían parecer mayor, elegante, distinguida incluso. Ahora, sin embargo, parecía una chiquilla que quiere que le compren un dulce. Pero en todo momento sabía mantener ese encanto juvenil, esa mirada que me cautivó desde el primer momento, esa voz...

Estuvimos más de una hora en ANGELO'S. Tras la cena (no un banquete precisamente; nunca me han gustado

Era la primera vez que la veía pero totalmente familiar. Unos ojos fríos, color verde intenso, con esa mirada provocativa que sólo ellas pueden conseguir. Nunca llegué a saber su nombre, y me hubiera gustado. Desde entonces fantaseo con nombres maravillosos, con apellidos ilustres porque en el fondo estoy seguro de que jamás volveré a saber de ella.



las pizzas) accedió a tomar un par de copas pese a no estar demasiado ilusionada con la idea. De hecho, en cuanto empezó a oscurecer quiso que fuésemos a su hotel.

Ya en su habitación sacó una baraja de póker y propuso "matar el tiempo" jugando unas partiditas. ¡Y qué partiditas! No sé a que hora marche. En aquel momento no me hubiera marchado nunca pero ella se empeñó.

A la mañana siguiente, cuando fui a buscarla al hotel me informaron de que había salido da buena mañana. No había dejado ninguna nota, ningún mensaje. Incrédulo subí hasta su habitación. Nada.

Desesperado he buscado inutilmente en todos los rincones alguna pista que me pudiera conducir a ella. Ni siquiera la habitación estaba a su nombre. Desde entonces no hago más que recordarla. Las otras chicas han perdido interés. Incluso he dibujado lo que recuerdo de aquella noche, de aquella partida, y me entretengo emulando la partida con mi PC...por que en el fondo estoy seguro que nunca volveré a saber de ella.

Zeta Ochenta







THE GAMES WINTER EDITION

Medallas en 31/2 pulgadas

Cuando ya estábamos más que hartos de tanto juego olímpico ha llegado a nuestras manos The Games Winter Edition. Un título que viene a sumarse a la larga serie de juegos sobre olimpiadas, tanto de verano como de invierno. Sin embargo, en esta ocasión hay algo que lo hace destacar. El cuidado y detallismo con que ha sido desarrollado.

Conectamos nuestro ATARI (un ST-1040) e introducimos el primero de los dos discos que soportan este juego de Epyx. Tras unos segundos de espera aparece ante nosotros la imagen de la sede de estos juegos. Poco tiempo tendremos de disfrutar esta imagen, ya que rápidamente aparece la pantalla de presentación del juego, de una calidad más que notable.

Hartos de la machacona musiquita que no cesa ni un momento, pulsamos la barra espaciadora. Al hacerlo aparece ante nosotros el más que típico menú. La típica opción de competir en todas las pruebas. La típica opción de competir en una sola prueba, la de entrenarse en una prueba, la de ¡alto! aquí hay algo interesante. Podemos asistir, si lo deseamos, a las ceremonias de apertura y cierre de los juegos de Invierno, así que vamos a ello.

Las dos ceremonias especialmente la de apertura, han sido muy bien desarrolladas, incluyendo escenas de animación de muy alta calidad. La cosa promete

LAS PRUEBAS

La presentación de las pruebas no es, que digamos, un derroche de imaginación. Todos conocemos ya la famosa elección de bandera y los himnos que las acompañan. Tras este paso, un puro trámite sin ningín aliciente, pasamos a competir en cada una de las siete diferentes pruebas que componen esta edición de los juegos de invierno. Repasémoslas una a una.

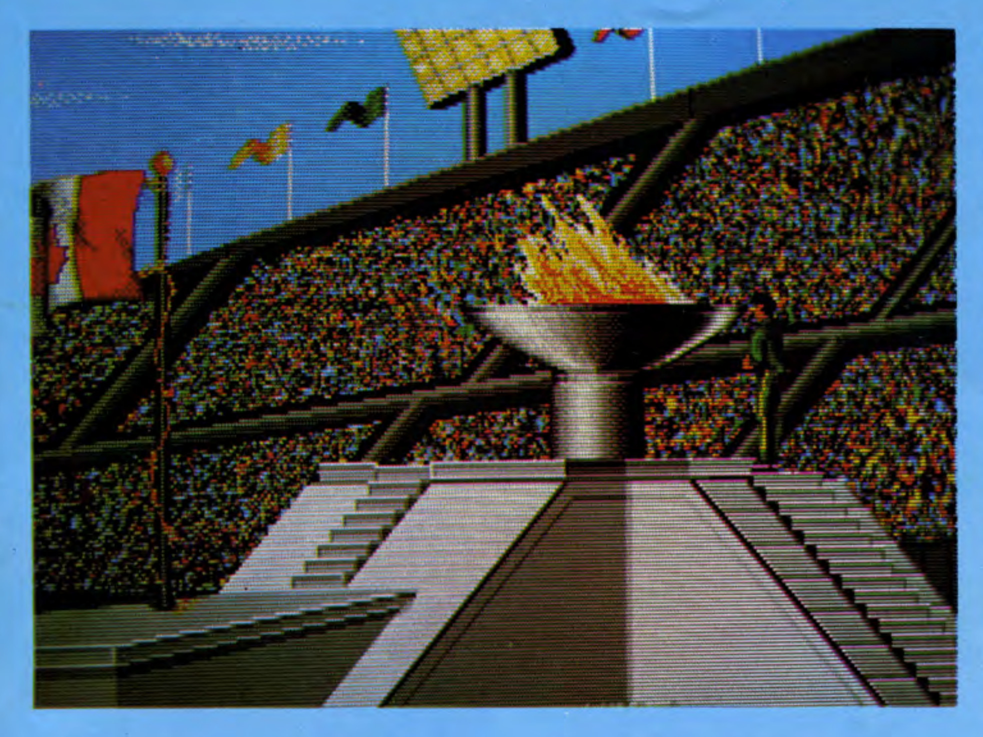
DESCENSO

En el descenso deberemos, pues eso, realizar el decenso de una colina en el mínimo tiempo posible, sin salirnos de la pista marcada. En primer lugar deberemos tomar la máxima velocidad en la rampa de salida. Tras esto, un rápido cambio de pantalla nos situará como si en realidad estuviésemos realizando el descenso. Bajo nosotros sólo vemos los esquís, y por delante, la pista y las pancartas que la delimitan.

Durante el descenso podemos controlar la dirección que tomamos y la velocidad de descenso. Si no controlamos perfectamente este último parámetro podemos acelerar demasiado, lo que nos conducirá indefectiblemente fuera de la pista.

El objetivo, como podéis adivinar, consiste en minimizar el tiempo del descenso aumentando para ello la velocidad hasta el límite que podamos mantener.





Existe una opción adicional en esta prueba, que consiste en seleccionar la ubicación para cuatro cámaras de televisión que retransmitirán nuestras evoluciones al pasar ante ellas. Esta opción, que podría haberse resuelto de forma muy espectacular, no ha sabido ser aprovechada por los muchachos de Epyx que no han hecho más que añadir un extraño cambio de pantalla que en vez de impresionar, simplemente despista.

PATINAJE DE VELOCIDAD

En este caso la prueba se desarrolla en el pabellón de deportes de invierno. La pista está ya preparada y sólo falta saber en qué prueba vamos a competir.

Aparecen ante nosotros cuatro opciones (1000, 3000, 5000 y 10000 metros) entre las que tendremos que escoger.

Es altamente recomendable que los novatos se abstenga de pistas diferentes a la primera, ya que el resultado puede ser desastroso.

En este caso el aspecto gráfico está mucho menos cuidado. Tendremos una vista de pájaro (desde muy , muy arriba) de la pista y de las dos pelotitas (los participantes) que se desplazan por ella. En el centro de la pantalla tendremos una vista frontal de los dos participantes, que nos ayudarán a sincronizarnos con nuestro jugador para evitar que esté más rato en el suelo que de pie.

SLALOM

La siguiente prueba, como podréis imaginar por el título que hay sobre estas líneas, es el slalom. Como en el anterior caso, habremos de empezar seleccionando la longitud de la prueba. Tras esto, con una visión diagonal de la pista bastante bien realizada, deberemos pasar alternativamente a derecha e izquierda de las banderolas que marcan el slalom.

Es una prueba bastante sencilla para los principiantes; pero que precisa de una buena técnica para conseguir llegar a los primeros puestos. Francamente interesante.

SALTO

Nada más seleccionar la opción aparece ante nosotros una excelente digitalización de la torre de salto y el principio del trampolín. Cuando empezamos el descenso tendremos una visión de nuestros pies con los esquís intentando acelerar al máximo manteniendo el centro del trampolín entre nuestros esquís. Al llegar al final del trampolín tendremos que conseguir despegar del mismo y recorrer, como es lógico, la máxima distancia durante el salto.

Destaca en este apartado lo bien logrados que están los cambios de imagen, a diferencia de lo que ocurre con la prueba de descenso. Se trata, sin duda, de un juego lleno de contrastes difíciles de explicar.

PATINAJE ARTISTICO

Nos encontramos, a nuestro entender, ante la prueba mejor realizada de todo el juego, pese a no ser, ni mucho menos, la más adictiva. Tras haber seleccionado el patinaje artístico nos aparecerá una pantalla en la que tendremos que seleccionar nuestra coreografía y definir cómo será nuestro ejercicio.



→mandantos: ahora un triple axel, ahora un spin sentado....Pero hemos de tener cuidado con lo que le pedimos ya que, en la siguiente pantalla seremos nosotros los que tendremos que realizar, ante la atenta mirada de los jueces, el ejercicio.

Debemos fijarnos, antes de pasar a la competición, en otro punto importante. En la parte inferior izquierda de la pantalla encontraréis un joystick que irá moviéndose al tiempo que la patinadora de la pantalla. Fijaos en todos sus movimientos, ya que son los que después tendréis que emular.

Una vez en competición deberéis realizar, en el orden propuesto anteriormente por vosotros mismos, todos los ejercicios sin cometer fallos (cosa bastante complicada por cierto). Tras esto serán los jueces los que decidan.

SKI DE FONDO

En esta prueba, bastante sencilla por cierto, deberemos conducir a un esquiador, lo más rápidamente que podamos, campo a través hasta la meta. En esta prueba es especialmente importante la sincronización entre nuestros movimientos y los de las piernas del esquiador. Sólo de este modo obtendremos la máxima velocidad. Por lo demás se trata de una prueba bastante pobre, tanto en interés como en sus gráficos.

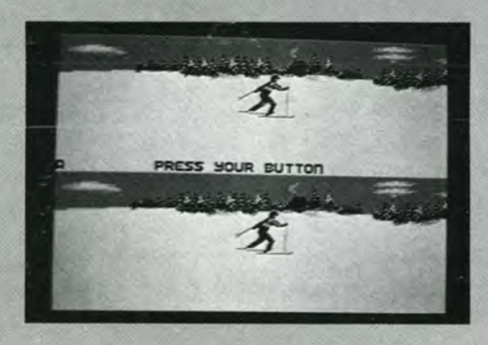
BOBSLEIGH

La última prueba que comentamos (la primera del juego, ya que las estamos comentado en orden inverso a como aparecen en el mismo) es la contrareloj con bobsleigh. Se trata de esa especie de trineos que alcanzan enormes velocidades en unas pistas de hielo. En este caso somos el tripulante de uno de ellos y, como es lógico, deseamos terminar el recorrido en el mínimo tiempo. Como en el caso anterior, se trata de una prueba algo floja. Los gráficos están bien, pero se repiten hasta la saciedad, y el cambio de pantallas vuelve a ser algo flojo.

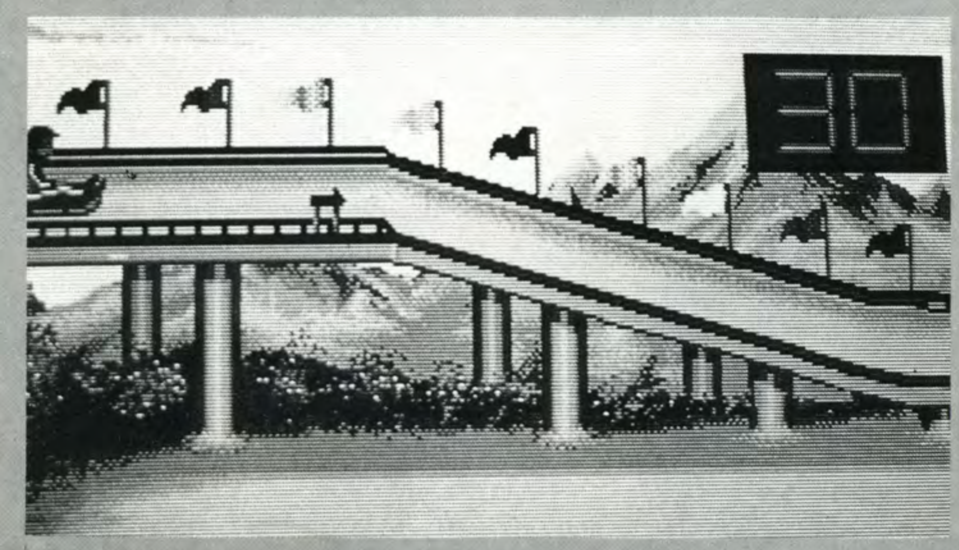
THE GAMES WINTER EDITION

Podemos decir, para terminar, que The Games Winter Edition es un juego muy irregular. Junto a pruebas extremadamente bien cuidadas encontramos otras que son a lo sumo mediocres. Podemos afirmar, también, que en general el juego está bien realizado y que para los amantes de este tipo de juegos puede ser una pieza importante a tener en cuenta.

ZetaOchenta







PARA COLECCIONISTAS Y NUEVOS USUARIOS

¡ATENCION!...

YA ESTA AQUI LA SEGUNDA EDICION DE UN NUMERO ESPECIAL Y RETAPADO DE LOS NUMEROS 1-2-3 DE MEGA-JOYSTICK UNA EDICION UNICA PARA TODOS AQUELLOS QUE SE HAN INCORPORADO TARDE A NUESTRO TREN DE POKES Y JUEGOS

